100% GBA!

NINTENDO DS
Tutti i dettagli sul nuovo, rivoluzionario portatile a doppio schermo.

ZELDA MAGICAL HOOD
Il ritorno di Link in un episodio inedito!

MARIO VS. DONKEY KONG
Una sfida del passato in chiave moderna.

GAME BOY ADVANCE™

LA RIVISTA UFFICIALE

€6,00 • LUGLIO 2004
GAMEBOY - LA RIVISTA UFFICIALE N° 3

Dagli autori di: Nintendo LA RIVISTA UFFICIALE

POKÉMON®

Gli episodi originali imminenti anche su GBA
Scoprite tutti i loro segreti!

LEAFGREEN VERSION

FIRERED VERSION

TUTTO SUI MIGLIORI GIOCHI GBA

- Le recensioni di: Fire Emblem, Kirby Amazing Mirror, F-Zero GP Legend, Boktai e tanti altri.
- Le guide complete a Mario&Luigi SuperStar Saga, Advance Wars 2 e Metroid Zero Mission.

SPED. IN A. P. - 45% - ART.2 COMMA 20/B LEGGE 662/96 - FILIALE DI MILANO - DISTRIBUZIONE PARRINI

GAME BOY ADVANCE
LA RIVISTA UFFICIALE

e-mail mariomagazine@futuremediaitaly.it

Luglio 2004
Game Boy - La Rivista Ufficiale n° 3

Direttore responsabile Andrea Minini Saldini - gorman@futuremediaitaly.it
Editor Speciali Carlo Barone - carlo.barone@futuremediaitaly.it
Senior Editor Claudio Tradardi - claudio.tradardi@futuremediaitaly.it
Deputy Editor Mattia Ravanelli - mattia.ravanelli@futuremediaitaly.it
Corpo redazionale Ugo Laviano - ugo.laviano@futuremediaitaly.it
Grafica e impaginazione Anna Zito,
GamesIdea S.a.S. di Matteo Camisasca e Joint s.r.l.
Segreteria di redazione Pierpaola Eraldi
Hanno collaborato: Simone Soletta, Matteo Camisasca,
Elisa Leanza, Roberto Magistretti, Andrea Palmisano, Paolo Paglianti,
Fabio Palmisano, Gianmarco Zanna, Paolo Cardillo, Luca Spinelli

PUBBLICITÀ

Future Media Italy SpA
via Asiago 45, 20128 Milano, Italy
Tel: (+39) 02.2529161 • **Fax:** (+39) 02.25706378
Direttore vendite Marco Bertolotti
Traffico Elena Consoli, Nicoletta Pappalettera
traffico@futuremediaitaly.it
Agenzie territoriali:
NUEVACOM S.r.l. - Via Dei Verbaschi, 20
00040 S.Palomba (RM)- Tel. 06/71300015 - fax. 06/71301100
NEWMEDIA NETWORK S.r.l. -
Centro Direzionale Isola F11 80143 Napoli -
Tel. 081 7345479 - fax 081 7345075

EDITORE

Future Media Italy SpA
via Asiago 45, 20128 Milano, Italy
Tel: (+39) 02.2529161 • **Fax:** (+39) 02.26005520
http://www.futuremediaitaly.it
Amministratore delegato Bernardo Notarangelo
Publishing director Andrea Minini Saldini
Direzione amministrativa Clara Gazzola
Responsabile diffusione Anna Tedone
Operations manager Dino Bortolossi
Stampa Mazzucchelli SpA Settimo Milanese (MI)
Via Cà Bertoncina, 37/39/41, 20148 Seriate (BG)
Distribuzione esclusiva per l'Italia Parrini & C. SpA
Viale Forlanini, 23 - 20134 MILANO - Via Vitorchiano n. 81 - 00189 Roma
Una copia: Euro 6,00
Una copia arretrata: Euro 10,00

Pubblicazione trimestrale registrata presso il tribunale
di Milano il 9 gennaio 2004 al n° 4

Il meglio per i videogiocatori

Future Media Italy è parte di The Future Network plc.

The Future Network plc, fondata in UK nel 1985, realizza riviste specializzate dedicate a gruppi di persone che condividonouna passione. L'obiettivo è quello di rispondere a tale passionefornendo prodotti di eccellente qualità, che siano piacevoli da leggereo visitare, informazioni sicure e attendibili e molteplici modi perrisparmiare tempo e denaro. Dalle nostre redazioni operanti in quattroPaesi vengono pubblicate più di 80 riviste. La società dà in licenza 32 riviste per un totale di 60 edizioni locali in altre 23 nazioni.

The Future Network plc è quotata alla London Stock Exchange (**FNET**)

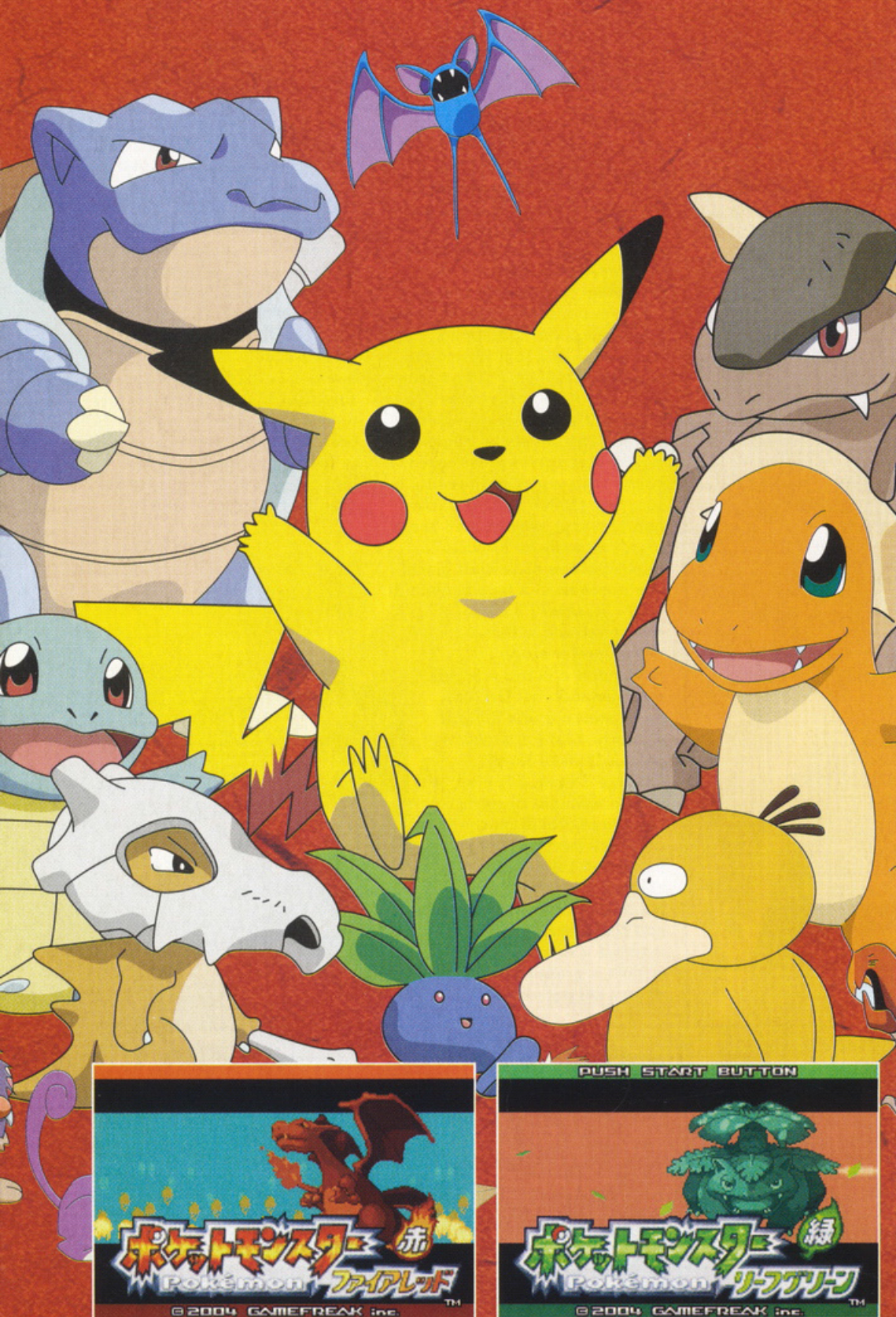
Chairman Roger Parry
Chief Executive Greg Ingham
Finance Director John Bowman
Tel +44 1225 44 22 44

www.thefuturenetwork.plc.uk

BATH • LONDON • LOS ANGELES • MILAN • NEW YORK • PARIS • SAN FRANCISCO

ESTATE = GBA

E' passato esattamente un anno da quando il primo numero di Game Boy Advance la Rivista Ufficiale ha fatto la sua comparsa nelle edicole. Ora, dopo un secondo numero quasi interamente dedicato al mondo Pokémon, torniamo prepotentemente a parlare di GBA: dei suoi personaggi, dei suoi mondi, del suo futuro, ma soprattutto del suo presente. Come l'anno scorso, ne parliamo proprio in mezzo all'estate, perché crediamo che l'estate sia la stagione migliore per godere dell'essenza stessa della console Nintendo, la sua "portabilità". Come se ciò non bastasse, proprio per questi mesi Nintendo ha previsto la pubblicazione di svariati giochi che riusciranno a fare la gioia di tutti i giocatori, dai più scanzonati a quelli che invece preferiscono la profondità e la materia grigia, passando nel frattempo in mezzo a una miriade di giochi adatti a qualsiasi palato. Donkey Kong Country 2 (pag. 30) è un ottimo esempio di come recuperare validi giochi di un'epoca passata, riproponendoli sui piccoli e comodi schermi del GBA. Ma non è tutto: Kirby and the Amazing Mirror marchia a fuoco il graditissimo e grande ritorno di uno dei personaggi più importanti di Nintendo (Kirby naturalmente), l'unico a essere specificatamente nato proprio su Game Boy ormai dodici anni or sono (recensione a pag. 28). Il trio si conclude con Fire Emblem, uno splendido gioco di strategia realizzato dagli autori di Advance Wars, che debutta in Europa proprio su GBA. E poi? Poi c'è il nuovo gioco di Sonic, lo splendido Mario & Luigi, Harry Potter... Ma soprattutto il Nintendo DS, la nuova rivoluzionaria console portatile di Nintendo che vedrete nei negozi nel 2005. Non basta per ricordare quanto sia grande il minuscolo GBA?

Mattia Ravanelli
mattia.ravanelli@futuremediaitaly.it

POKéMON
FIRE RED & GREEN LEAF

In arrivo la nuova coppia vincente dell'universo Pokémon, questa volta con la possibilità di connettersi senza fili!

Recensioni

F-ZERO GP LEGEND
Sempre più veloce, sempre più F-Zero...

KIRBY & THE AMAZING MIRROR
Quttro Kirby sono meglio di uno.

DONKEY KONG COUNTRY 2
Si torna ad assaporare aria di SNES.

BOKTAI: THE SUN IS IN YOUR HAND
Il GBA sfrutta la potenza del sole!

MARIO&LUIGI SUPERSTARSAGA
L'incredibile avventura dei fratelli idraulici.

SONIC ADVANCE 3
Gli eroi Sega giocano a squadre.

METROID ZERO MISSION
Samus ci racconta la sua prima impresa.

SWORD OF MANA
Square Enix torna alle origini.

Sommario

ANNO 2
NUMERO 3

Anteprime

MARIO VS. DONKEY KONG
Martelli, fiammelle e piattaforme senza sosta!

ZELDA MAGICAL HOOD
Link ha un nuovo compagno di viaggio.

MARIO GOLF ADVANCE TOUR
Il golf nel Regno dei Funghi...

KINGDOM HEARTS
Square e Disney insieme per stupire.

E ANCORA...
QUELLO CHE DOVETE SAPERE SUI MIGLIORI GIOCHI IN USCITA.

8 SPECIALE NINTENDO DS
La rivoluzione del doppio schermo.

12 GBA CLASSIC NES
Il passato torna per i più nostalgici.

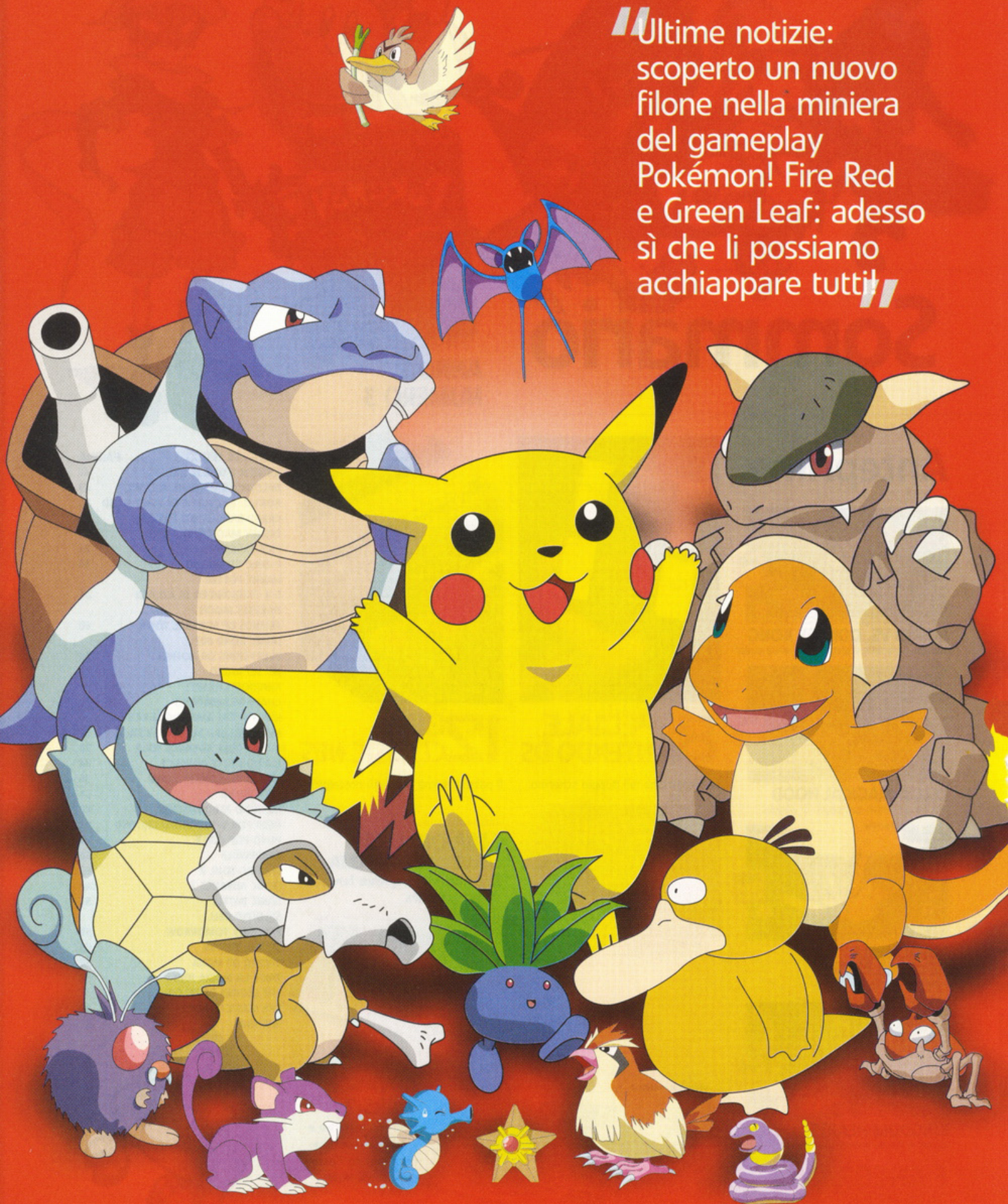
SOLUZIONI!
Due soluzioni dedicate a due grandi capolavori: Metroid Zero Mission e Mario&Luigi Superstar Saga

PASSO A PASSO IN
MARIO&LUIGI SOLUZIONE COMPLETA
Fino alla fine di questa fantastica avventura.

E ANCORA:

LA GUIDA DEFINITIVA A
ADVANCE WARS 2
Segreti, tattiche e strategie per vincere contro l'esercito Black Hole.

NOME DEL GIOCO	PAGINA
ASTERIX E OBELIX XXL	61
BALDUR'S GATE DARK ALLIANCE	49
BOKTAI: THE SUN IS IN YOUR HAND	36
CRASH BANDICOOT: FUSION	52
DISNEY MAGICAL QUEST 3	62
FIRE EMBLEM	26
F-ZERO GP LEGEND	34
HARRY POTTER E IL PRIGIONIERO DI AZKBAN	46
HARVEST MOON FRIENDS OF MINERAL TOWN	60
JAMES BOND 007: EVERYTHING OR NOTHING	54
JET SET RADIO	58
KINGDOMS HEARTS: CHAIN OF MEMORIES	22
KIRBY & THE AMAZING MIRROR	28
MARIO E LUIGI SUPERSTAR SAGA	42
MARIO GOLF ADVANCE TOUR	20
MARIO PARTY ADVANCE	24
MARIO VS. DONKEY KONG	16
MAX PAYNE	51
METROID ZERO MISSION	40
NEED FOR SPEED UNDERGROUND	55
PUYO POP FEVER	48
SABREWULF	56
SHINING SOUL 2	63
SONIC ADVANCE 3	44
SONIC BATTLE	32
SPLINTER CELL PANDORA TOMORROW	59
SPYRO: FUSION	53
SWORD OF MANA	38
TAK E LA MAGIA JUJU	50
THE LEGEND OF ZELDA: THE MAGICAL HOOD	18
THE SIMS	57

"Ultime notizie: scoperto un nuovo filone nella miniera del gameplay Pokémon! Fire Red e Green Leaf: adesso sì che li possiamo acchiappare tutti!"

Charizard in tutto lo splendore del GameBoy Advance! Eccovi la schermata di presentazione di *Rosso Fuoco*.

Combattimenti, incontri e allenamenti si svolgono sempre nel solito modo... Ma ci va benissimo così vero?

La schermata introduttiva di *Pokémon Verde Foglia*, vera e propria novella per i giocatori occidentali.

Ehi nonnino, se ben ricordiamo sei stato pagato per insegnarci le tecniche di cattura, quindi vedi di darti da fare. E subito!

POKéMON FIRE RED & LEAF GREEN

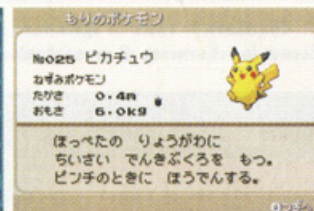
Oro, argento, rubini, zaffiri ... Il prezioso scrigno del gameplay Pokémon contiene ogni genere di ricchezza, ma ancora oggi sono le edizioni più "umili" – Pokémon Versione Blu e Pokémon Versione Rossa – a mettere in subbuglio i nostri animi. Ogni volta che torniamo a pensare agli episodi che nel 1996 diedero inizio alla più variopinta invasione di mostri che il mondo ricordi, non possiamo trattenere una lacrima di commozione; e dobbiamo ammettere che l'assenza delle celebrità di Kanto conferisce al Pokédex di Rubino e Zaffiro un aspetto in certo qual senso... desolato: che Pokémondo è, senza Charizard?!
Per nostra fortuna, a partire dal primo ottobre potremo finalmente intraprendere un nuovo viaggio attraverso la leggendaria regione di Kanto, grazie alle versioni italiane di Pokémon Fire Red e Pokémon Leaf Green - i due rifacimenti per Game Boy Advance delle primissime avventure Pokémon. Prepariamoci a ripercorrere le strade della leggenda: ci attendono moltissime sorprese!

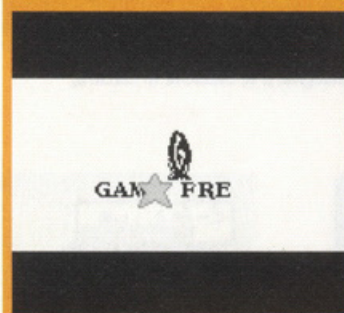
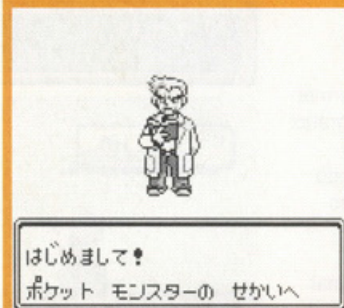
BELLI FUORI, BELLI DENTRO

Questi due nuovi titoli per GBA stanno alla serie Pokémon come Rebirth sta alla serie Resident Evil: si tratta sì di rifacimenti, ma con tante di quelle novità da non permettere di rubricarli alla stregua di meri miglioramenti grafici. Game Freak ha aggiornato l'aspetto della regione di Kanto per renderlo più congruente con Hoenn, usando senza parsimonia tutti i gli effetti grafici che abbiamo apprezzato in Rubino e Zaffiro. Trasparenze, riflessi, distorsioni e soprattutto una nuova palette di colori donano nuova vita a Kanto, oggi più piacevole che mai da esplorare anche grazie a un comparto sonoro che, facendo leva su nuovi arrangiamenti dei celebri motivetti originali, rischia di scatenare continui attacchi di commozione e nostalgia nell'animo di tutti gli Allenatori che proprio in questa regione hanno mosso i loro primi, incerti passi.
Senza dubbio il rifacimento grafico è la novità più appariscente che Fire Red e Leaf Green abbiano a offrire, ma è un piacere scoprire come le innovazioni più importanti siano ben altre.
A livello di giocabilità è da evidenziare l'inedita presenza degli scontri 2-contro-2, diretta eredità di Rubino e Zaffiro e cavallo di battaglia della Modalità Storia di Pokémon Colosseum; la componente multigiocatore è poi ulteriormente esaltata dall'inclusione nella confezione del gioco dell'adattatore senza fili per Game Boy Advance (vedi box dedicato).

Grazie per le spiegazioni, ma a catturare un Weedle sono capaci anche Jessie&James.

Speciale

"Ciao Brock, siamo tornati per umiliarti di nuovo!", così deve aver pensato un milione di giapponesi.

Mostri di Ieri e di Oggi

Un bel confronto tra le due versioni della... versione Verde: provate un po' a indovinare qual'è l'edizione per Game Boy Advance!

Il logo Gamefreak si dipinge sullo schermo. C'é modo e modo...

Ed ecco il celebre Professor Oak. Prima e dopo il lifting.

Lo stile è sempre quello, ma il delizioso dettaglio del GBA è inconfondibile.

La sceneggiatura dei due giochi ricalca pedissequamente quella dei titoli originali, regalandoci la benvenuta possibilità di incontrare di nuovo i personaggi più amati del Pokémondo (a partire da Brock e Misty), ma anche in questo caso le sorprese non mancano: dopo aver sconfitto la Lega Pokémon, infatti, potremo imbarcarci alla volta di un'inaspettata serie di locazioni inedite. Si tratta di un arcipelago composto da nove isole, assente nelle versioni Blu e Rossa, dove troveremo tutti gli esemplari di Pokémon della regione di Jotho!
Avete capito bene: grazie a Pokémon Fire Red & Leaf Green potremo finalmente catturare tutti i mostri che mancano all'appello del Pokédex di Rubino e Zaffiro. La scelta di non includere anche la regione di Johto è senza dubbio una fonte di delusione, ma il nostro disappunto è mitigato dalla consapevolezza che questa soluzione avrebbe imposto tempi di sviluppo insostenibili (e mai come oggi possiamo dire che il tempo stringe, poiché il futuro della serie è già stato ipotecato da una nuova generazione di Pokémon...).

L'ARCIPELAGO DELLE MERAVIGLIE

Sulle nove isole che idealmente rimpiazzano la regione di Jotho avremo a che fare con svariati enigmi e con dei minigiochi che potremo affrontare anche in compagnia dei nostri amici, ma l'incentivo maggiore alla loro esplorazione è senza dubbio rappresentato dalla possibilità di catturare Pokémon leggendari come i mitici Zapdos e Lugia; e non finisce qui: su queste isole potremo recuperare gli indispensabili componenti che ci permetteranno di sbloccare l'opzione di scambio con Pokémon Rubino & Zaffiro, dando così il via all'interminabile sequenza di tra-

Adattatore Senza Fili per GBA

Quando entreremo in possesso di Pokémon Fire Red e Pokémon Leaf Green, ci troveremo di fronte ad un dubbio amletico. No, non ci stiamo riferendo alla problematica scelta tra Charmander, Squirtle e Bulbasaur (in cuor vostro sapete già quale dei tre scegliere, non è vero?!), quanto all'esigenza di capire che cosa abbiamo acquistato: un gioco con l'adattatore senza fili per Game Boy Advance in regalo, o una periferica per GBA con un gioco in regalo? Probabilmente sarà proprio l'adattatore senza fili per Game Boy Advance, sviluppato da Nintendo in collaborazione con Motorola, ad attirare la curiosità di tutti gli Allenatori: questo interessante gingillo, che trasmette onde radio alla frequenza di 2.4Ghz, permette di connettere più Game Boy Advance senza ricorrere a collegamenti di tipo fisico. Per capire quali siano le caratteristiche dell'adattatore senza fili per Game Boy Advance, immaginate di poter fare tutto quello che avete sempre fatto usando il cavo game link per Game Boy Advance anche se vi trovate a dieci metri di distanza, e soprattutto di poterlo fare senza che i vostri sistemi siano fisicamente collegati!

Questa incredibile e comodissima periferica ha permesso a Game Freak di inserire in Fire Red e Leaf Green le cosiddette "Union Room": si tratta di vere e proprie sale riunioni che possono accogliere fino a (udite udite!) 40 giocatori contemporaneamente, interconnessi tramite adattatore senza fili. All'interno delle Union Room è possibile fare tutto quello che si potrebbe fare nella realtà: possiamo sfidare in combattimento gli altri Allenatori, possiamo scambiare con loro i nostri mostri, possiamo prendere parte ai minigiochi di Fire Red e Leaf Green oppure... possiamo semplicemente scambiare brevi messaggi di testo con gli amici, chiacchierando allegramente del più e del meno! Forse stiamo facendo galoppare un po' troppo la nostra fantasia, ma già immaginiamo classi stipate di alunni che – durante le ore di matematica – trascorrono il tempo spettegolando sui compagni di scuola o sfidandosi in combattimenti Pokémon... Tanto, durante i compiti in classe basterà accendere di nascosto i propri GBA per passarsi le soluzioni dei compiti! (Proprio così, ndMeowth).

È facilmente prevedibile che in futuro tutti i giochi che prevedono la modalità multiplayer sfrutteranno questa meravigliosa periferica (Mario Golf: Advance Tour, per esempio, è già salito sulla carovana dei pionieri del collegamento senza fili).

L'arredamento delle Union Room è davvero... minimalista!

Grazie all'adattatore senza fili per GBA, è possibile dare vita a sfide con i minigiochi.

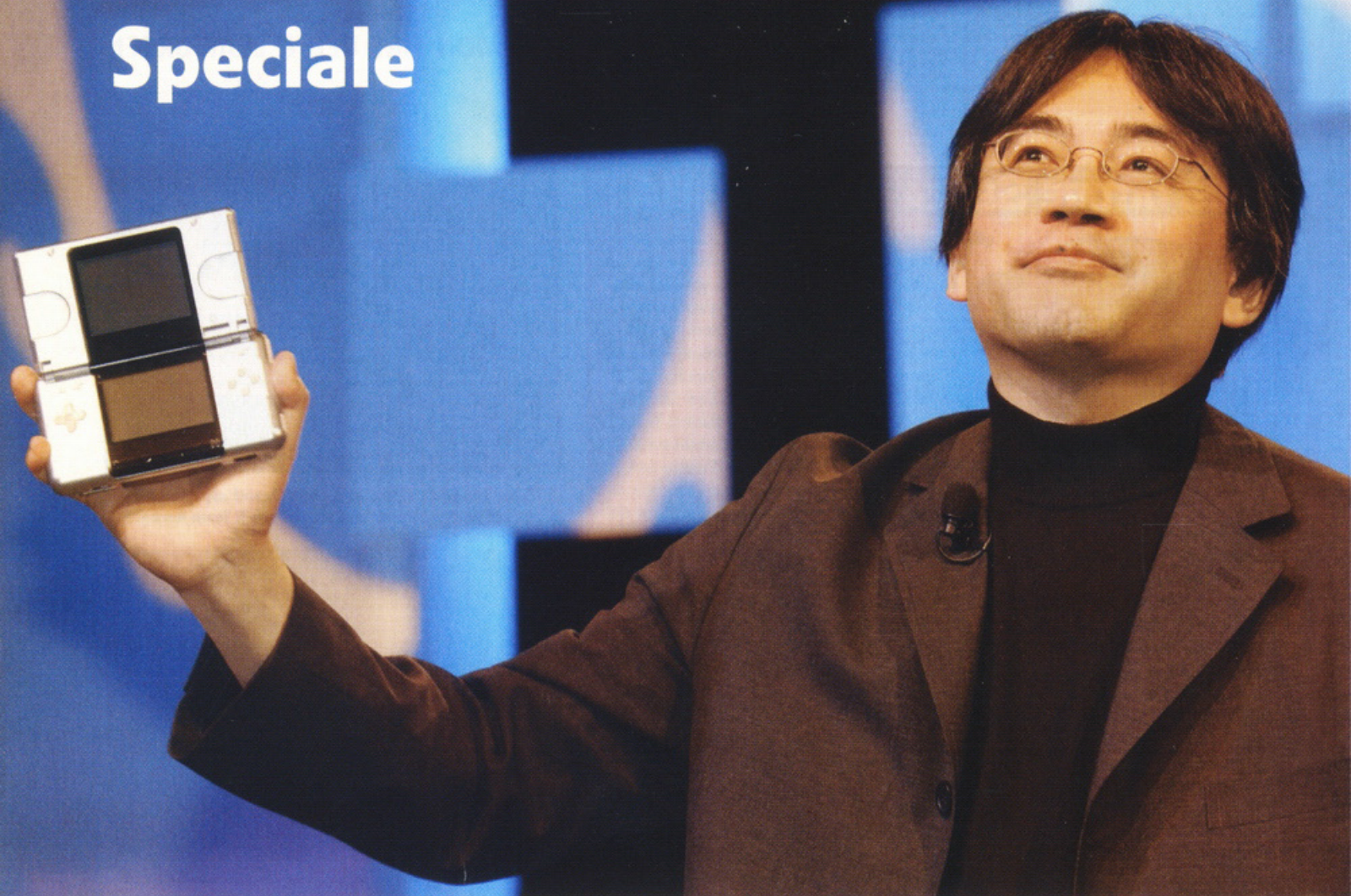
Ecco, il sogno sembra avverarsi. Quanti aspettavano di ripoter mettere mano agli scontri con il Team Rocket?

Ecco le isole extra dove potremo completare il nostro PokéDex. Ci attende (letteralmente) un mare di novità!

Un momento entrato nella Storia dei Videogiochi: Charmander, Squirtle o Bulbasaur?

sferimenti grazie alla quale completeremo il nostro Pokédex, modificato per l'occasione in una versione potenziata che è in grado di registrare la bellezza di 386 mostri. Se a questo punto vi state chiedendo chi sia il Pokémon numero 386, sappiate che la risposta è custodita proprio sull'ultima isola che visiteremo; qui stabiliremo il primo contatto con un Pokémon che arriva dallo spazio: il mitico Deoxis (del quale esistono almeno tre varianti documentate, e che si contenderà le luci della ribalta con Rayquaza nel nuovo lungometraggio della serie Pokémon)!

Da quanto abbiamo detto dovrebbe essere chiaro che Pokémon Fire Red e Pokémon Leaf Green si preannunciano come due giochi mastodontici, capaci di conquistarsi le preferenze degli appassionati con disarmante facilità. Lo confessiamo: pur adorando alla follia Rubino e Zaffiro, dobbiamo riconoscere che la regione di Kanto ha un qualcosa che la rende unica e inimitabile. Giocare con Fire Red e Leaf Green è come tornare a casa dopo un lungo viaggio, riscoprendo familiari panorami e i vecchi amici il cui ricordo non ha mai abbandonato il nostro cuore... Sperando che possiate perdonare questo eccessivo lirismo, lasciateci terminare questa anteprima con un urlo selvaggio: ACCHIAPPATELI TUTTI!

L'originale titolo di Pokémon Midori (la Versione Verde giapponese).

NINTENDO DS
IL FUTURO A PORTATA DI MANO

"Via il velo, arriva la tecnologia portatile del futuro, incredibile."

Lo avrete già visto, prima di passare a leggere queste righe. Il Nintendo DS è qui, in una bella immaginona, pensata apposta per solleticarvi, per farvi indugiare incuriositi su ogni dettaglio estrapolabile, per farvi sognare, come è giusto che sia, sulla nuova console Nintendo. Ora che avete visto com'è, che avete riconosciuto nel DS i geni dei Game & Watch che furono, tocca a noi dirvi quello che non traspare dalle immagini, ciò che non potevamo ipotizzare qualche mese fa e quello che invece era supponibile. Abbiamo passato lunghe ore in compagnia di un concentrato di tecnologia com'è il Nintendo DS, lo abbiamo rigirato, soppesato, analizzato, annusato e ovviamente provato.

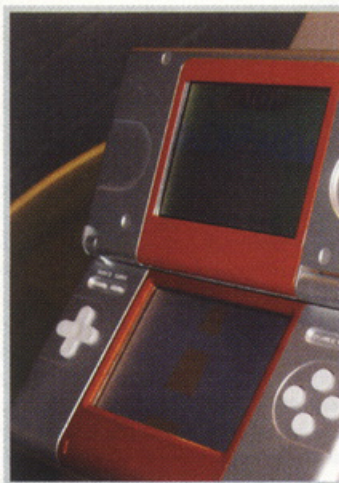
Cos'è esattamente il Nintendo DS? È una nuova idea, un modo differente di proporsi di Nintendo e al tempo stesso la perfetta testimonianza della coerenza della casa di Kyoto: se PSP è il riadattamento portatile di una console casalinga, Nintendo DS è un nuovo modo d'intendere i videogiochi, ma "solo" (si fa per dire) quelli. Si tratta di un agglomerato di tecnologia giocattolosa e proprio per questo forse, addirittura, più sorprendente di quanto ci si potesse aspettare. Tutto, nel DS, grida al gioco: ogni risorsa, ogni specifica tecnica è pensata con i videogiochi bene fissi in mente, quella stessa mente rivolta contemporaneamente al futuro e alla sperimentazione. Il DS scatena curiosità, illazioni e supposizioni, spinge velocemente a imbarcarsi in discorsi futuristici ammantati di fascino.

Ma è il momento di lasciar parlare le specifiche tecniche:

DUE SCHERMI: la caratteristica più ovvia e risaputa, l'unica davvero sbandierata da Nintendo prima dell'E3. Il DS gode di due schermi sovrapposti, in grado di rappresentare entrambi grafica in due o tre dimensioni. Tutti e due di identiche dimensioni (3 pollici), tutti e due retroilluminati, i due schermi permetteranno di interagire in modo differente con i giochi. Gli esempi sono ancora "fumosi" e i titoli provati non consentono tuttora di giudicare quale sia il reale grado d'innovazione (o meglio, rivoluzione) portato dalla presenza di due schermi.

Siamo d'altronde sicuri che Nintendo non impiegherà molto tempo a convincerci dell'assoluta bontà dell'idea, per ora solo accennata.

TOUCH SCREEN: arriviamo alle conferme di quanto ventilato nei mesi scorsi. Lo schermo inferiore del Nintendo DS è un touch screen, sensibile al tatto. Come nei PDA (le agende elettroniche, insomma) sarà possibile interagire con gli elementi di gioco utilizzando uno stylus, ovverosia una piccola penna-puntatore. Immaginate di poter selezionare

In un'intervista rilasciata alla redazione di NRU, Hideki Konno (sinistra) e Takashi Tezuka (destra) ci hanno parlato del perché del DS.

Un misto di eleganza e gusto retrò, assolutamente fantastico!

Nel Nintendo DS Theater si poteva provare la console per 15 minuti.

una differente arma in un GdR semplicemente premendo con lo stylus sulla relativa icona, o ancora di poter scrivere dei messaggi con la vostra grafia. Non è tutto: navigare nei menu, muoversi in un gioco, comporre testi grazie a una tastiera emulata (e visualizzata sullo schermino), il touch screen permetterà tutto questo. Grazie a un rivestimento particolare, lo schermo sensibile dovrebbe rivelarsi più resistente che mai.

MICROFONO: la prima grande sorpresa del DS. Per la prima volta un microfono è stato integrato direttamente in una console (ok ok, il Famicom in Giappone in realtà...), e se tutto va come deve, dovrebbe trovare applicazioni quanto mai intriganti. Non solo sarà possibile comunicare attraverso la voce con altri possessori di Nintendo DS, ma un modulo di riconoscimento vocale permetterà di impartire istruzioni ai videogiochi, portando ad almeno tre le interfacce utilizzabili nel DS (classica, touch screen, vocale).

WIRELESS: le buone notizie non finiscono mai. Il Nintendo DS permetterà di collegarsi con altri giocatori in due modi differenti. Il primo si basa su un protocollo di comunicazione di Nintendo, che farà "parlare" tra di loro vari Nintendo DS posti nelle vicinanze (fino a 30 metri di distanza in condizioni ottimali), similarmente a quanto succederà presto su GBA con Mario Golf Advance Tour (pag. 44). Il secondo metodo, assai più stuzzicante, adotta direttamente la tecnologia IEEE 802.11, lo standard Wi-Fi (Wireless Fidelity). Sarà quindi possibile collegarsi senza fili a un punto di accesso internet (presente nella propria abitazione o in locali pubblici appositamente predisposti) per disputare partite con giocatori a migliaia di chilometri di distanza, senza sottovalutare la possibilità di prendere parte a veri e propri tornei organizzati a livello nazionale e internazionale.
Come dice Nintendo: "it's beyond online, this is NO line!" ("è oltre l'online, qui non serve neanche una linea [intesa come cavo di collegamento, Ndt]").

CONDIVISIONE WIRELESS: una delle caratteristiche meno sfruttate del GBA, torna in forze sul DS. Giocando in collegamento con altri DS, sarà necessaria una sola cartuccia per più giocatori. E, fintanto che si rimarrà collegati, sarà anche possibile provare il gioco in singolo, pur non disponendone fisicamente.
Tre dimensioni: grazie al processore grafico del Nintendo DS, la console potrà offrire una qualità visiva superiore a quella di un Nintendo 64, con tanto di effetti di nebbia e Cel Shading.

Sonoro: il chip audio del DS sarà caratterizzato da 16 canali, così come sarà presente (dopo la debacle del GBA SP) la presa stereo per le cuffie.

BATTERIA E AUTONOMIA: come in piena tradizione Nintendo, la batteria permetterà di giocare a lungo, senza preoccuparsi d'improvvisi "mancamenti". Anche in questo caso Nintendo ha scelto una batteria ricaricabile e saranno presenti caratteristiche quali lo Sleep Mode (già visto su GBA) e lo Standby Mode. Grazie a quest'ultimo il DS si accenderà automaticamente quando riceverà un messaggio da un altro utente DS!

PROCESSORI: come anticipato nei mesi scorsi, sono due i processori che pulsano nel cuore del DS, un ARM9 e un ARM7.

NUOVI MEDIA: via le cartucce, arrivano le compact card, del tutto simili a quelle utilizzate nelle fotocamere digitali. Sono estremamente ridotte in dimensioni e possono contenere oltre un gigabit di dati, pari a 1024 megabit (il gioco più "grande" attualmente disponibile per Game Boy Advance è di 256 megabit).

DOPPIO SLOT: il Nintendo DS offre anche uno slot per le cartucce GBA. Nintendo non esclude di poter, in questo modo, collegare giochi DS e GBA in un futuro o di utilizzare tale porta per espandere l'hardware della console.

Tutto questo sarà disponibile in Europa nel primo trimestre 2005 e in Giappone e negli USA addirittura a Natale. Che ve ne pare? Indubbiamente nel DS c'è "tanto", non parliamo solo dei due schermi, ma soprattutto delle tre metodologie d'interazione. Fino a oggi i videogiochi hanno indubbiamente avuto dei limiti, fondamentalmente la struttura delle console e il modo in cui s'interagisce con queste è invariato da qualcosa come trent'anni. Dall'Odyssey dei primi anni '70 si parla pur sempre di uno schermo e un controller dedicato. Nulla di più. Nintendo DS vuole aprire nuove strade, nuovi modi per rapportarsi ai giochi che, si spera, possano davvero far evolvere l'intero concetto di videogioco. Di sicuro Nintendo lavorerà ancora sull'estetica della console, affinandola, perfezionandola, ma la nostra impressione è che, al lancio, non si differenzierà sostanzialmente da quella vista. Ma ora per la testa ci corrono immagini e idee di quello che potremmo fare con il DS: Animal Crossing in Wi-fi, con la gestione appoggiata completamente sul touch screen, con il DS che si "risveglia" (magari al suono di un delizioso midi Marioso o Zeldesco) per segnalarci l'arrivo di un messaggio: "Surgo ti ha mandato una mail: 'Sto entrando nel villaggio, vieni a pescare?'". Questo è solo quello che possiamo immaginare "tradizionalmente", sappiamo che Nintendo ha già in testa qualcosa di sorprendente.

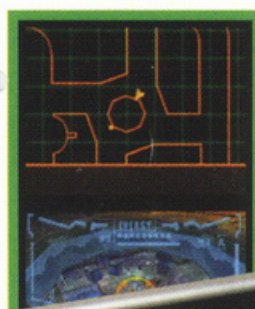
PICTOCHAT

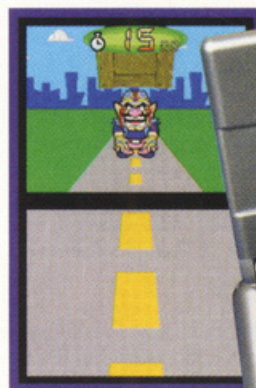
La prima applicazione non-giocosa realizzata da Nintendo è un esempio ottimale per mettere in luce le tante caratteristiche tecnologiche del DS. Con PictoChat si può parlare con altri utenti DS, appositamente collegati. Lo abbiamo naturalmente provato e ce ne siamo innamorati instantaneamente: oltre a comunicare utilizzando la tastiera virtuale, è assai più divertente poter utilizzare direttamente lo stylus, scrivendo di proprio pugno e, ancor più, disegnando! La versione finale dovrebbe, oltretutto, permettere di parlare tramite microfono. I due schermi vengono utilizzati per visualizzare i messaggi come in una normale chat (schermo superiore) e per confezionare i propri (schermo inferiore). Già dopo pochi secondi di prova si è scatenata una gara al miglior disegno di Mario... Che dire, ne sentiamo già la mancanza!

SUPER MARIO 64x4

Immancabile, eppure imprevisto, *Super Mario 64* torna finalmente a occupare lo spazio che gli compete: quello sotto i riflettori. Mancava da troppo tempo e il Nintendo DS è stata la "scusa" ufficiale per rimettere a lucido quello che in molti riconoscono come il capolavoro massimo di Miyamoto-san. Ma *Super Mario 64x4* è anche un modo per dimostrare al mondo di cosa è capace, almeno in parte, il DS. Iniziamo dal titolo: quel "x4" indica la natura multigiocatore del progetto. Nella versione che abbiamo spolpato per voi, quattro giocatori controllavano quattro personaggi (Mario, Luigi, Wario e Yoshi), correndo nel cortile antistante al castello di Peach, intenti a raccogliere le stelle che comparivano a caso sulla mappa. Lo schermo inferiore è utilizzato per visualizzare la posizione dei giocatori e toccando una zona con lo stylus si ottiene una panoramica della zona stessa, velocizzando la fase di ricerca della stella. I personaggi possono saltare uno addosso all'altro per rubarsi le stelle raccolte. Inutile dire che rivivere sotto nuova forma il mondo di *SM64* provoca continui tuffi al cuore, così com'è inutile sottolineare che i vostri inviati si sono persi nel fascino del cortile, piuttosto che nella corsa alle stelle. Tecnicamente il gioco è un gioiello: è *Super Mario 64*, ma con una resa grafica più nitida e vivace. Il sistema di controllo permette di correre se si tiene premuto il tasto A.

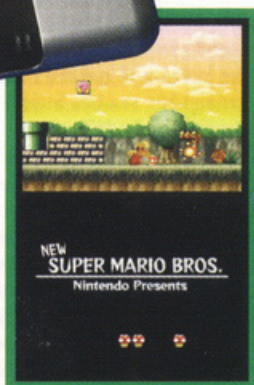
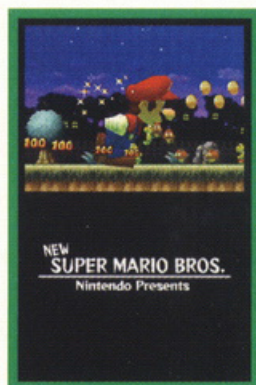
METROID PRIME HUNTERS

Dovevate esserci. Alla conferenza di Nintendo pre-E3 intendiamo. Parte un filmato relativo al DS e nei due schermi compare la celebre interfaccia di *Metroid Prime*... il pubblico inizia a ruggire, l'atmosfera si fa bollente: *Metroid Prime* arriva sulla nuova console Nintendo. Proprio così, il gioco di Retro Studios è uno dei progetti più avanzati (tra quelli presentati) ed è incentrato sulla modalità multigiocatore, per quanto non mancherà nella versione definitiva un'avventura per il singolo giocatore. Ciò che colpisce di più di *Hunters* è il sistema di controllo, totalmente affidato al touch screen. Il pad digitale permette di avanzare, retrocedere e muoversi lateralmente, mentre con L si "agganciano" i nemici. Ma... per sparare si deve premere con lo stylus ripetutamente sul nemico, mentre tenendo premuto il pennino sul nemico stesso si carica il beam. Per passare ai missili o entrare in modalità morfosfera occorre invece premere sulle relative icone ai piedi dello schermo. E per voltarsi? Semplice (o quasi), si muove velocemente lo stylus verso destra o verso sinistra, come fosse un mouse. All'inizio è un po' complicato, ma dopo poco diviene tutto affascinante.

WARIO WARE INC. DS

Ormai divenuto uno dei marchi più riconosciuti e riusciti dell'ultima epoca Nintendo, *Wario Ware Inc.* sbarca anche su DS e lo fa sfruttando in maniera davvero unica il touch screen. Nello schermo superiore troviamo Wario, impegnato a lanciare delle casse verso lo schermo inferiore: ogni cassa rappresenta un minigioco da affrontare. La versione provata chiede di completare cinque giochi (scelti a caso tra circa venti) nell'arco di venti secondi. Tutte le prove richiedono l'utilizzo dello stylus e la natura "idiota" della serie è stata perfettamente preservata, facciamo qualche esempio: dei frutti attraversano lo schermo, con colpo preciso sul touch screen dobbiamo tagliarli a metà. Delle monete sono cadute dal relativo portamonete, premendo su ognuna di esse dobbiamo riportarle a casa. Su schermo compare la Terra, tenendo premuto sullo schermo con lo stylus si deve far ruotare il pianeta fino a scovare il volto di Wario nascosto...

SUPER MARIO KART DS

Purtroppo il gioco non era presente alla fiera, neanche in forma "privata". Non possiamo quindi dirvi molto, se non che sembra un'ideale via di mezzo tra la versione per Nintendo64 e quella per GameCube. Le immagini testimoniano la presenza dello Yoshi Circuit di *Double Dash!!*, ma le vetture presenti sono unicamente kart, come nei primi tre titoli della serie. Lo schermo superiore visualizza la gara, quello inferiore la mappa e la classifica, aggiornata in tempo reale. Un po' poco? Forse, ma siamo sicuri che la versione finale offrirà un utilizzo più intrigante delle caratteristiche del DS. E poi, non inganniamoci, *Mario Kart* è sempre e comunque il trionfo del divertimento!

ANIMAL CROSSING DS

Anche per quel che riguarda il gioco di Tezuka-san, Nintendo non aveva previsto postazioni di gioco. Ma un bel filmato ufficiale ci ha permesso di cogliere qualche primo indizio e, fidatevi, si tratta di roba grossa. L'edizione Nintendo DS sembra ricalcare alla perfezione le orme del gioco per GameCube (disponibile in Europa dal prossimo 24 settembre), ma con un utilizzo assolutamente conveniente e comodo dei due schermi e del touch screen. Sarà possibile scrivere lettere agli altri abitanti della cittadina utilizzando lo stylus, così come gestire l'inventario senza dover continuamente entrare nell'apposito menu (perennemente visualizzato sullo schermo inferiore). Già ci immaginiamo le possibilità date dal gioco tramite collegamento wireless… Tra tutti i progetti annunciati, *Animal Crossing DS* è probabilmente uno dei più intriganti, proprio perché particolarmente profondo e quanto mai basato sulla comunicazione. Tra i nostri sogni segreti c'è anche la possibilità di utilizzare il microfono per comunicare con gli animaletti o con gli altri giocatori, ovviamente in differenti maniere. Con tutta probabilità sarà uno dei giochi di lancio della console in Giappone. Come dar torto a Nintendo?

NEW SUPER MARIO BROS.

Ecco, cosa diavolo sarebbe questo nuovo *Mario* per Nintendo DS? Alla fiera non era presente e il semplice filmato permetteva solo di cogliere l'utilizzo di modelli tridimensionali per Mario e i nemici, in grado così di crescere e deformarsi in tempo reale. Ma poi? Lo schermo inferiore mostra unicamente il titolo del gioco e non è stato reso noto alcun utilizzo peculiare del touch screen o del microfono… Attenderemo.

La versione europea del GBA SP Classic NES in tutto il suo splendore: ovviamente identica (sotto il profilo tecnologico) alle altre versioni del GBA SP, viene venduta a un prezzo oscillante tra i 119 e i 139 euro.

GBA SP CLASSIC NES

"Tutti indietro negli '80"

I festeggiamenti per il ventesimo anniversario della commercializzazione del Famicom, ampiamente celebrati sulle pagine di NRU, stanno ormai per lasciare spazio a quelli del quindicesimo compleanno del piccolo Game Boy. Ma prima di tornare ad appoggiare gli occhietti sui gloriosi schermi monocromatici del "mattoncino" Nintendo (al quale sarà dedicato uno speciale il prossimo mese), è il momento di brindare a un matrimonio celebrato in cielo. La più importante console casalinga di tutti i tempi prende per mano il videogioco portatile: è nato il GBA SP Classic NES.

Le console Nintendo, da sempre, possono indistintamente vantare un fascino che trascende anche la più peculiare passione per i videogiochi. Fin dall'aspetto esteriore, giocattoloso e birichino, è praticamente impossibile rimanere insensibili innanzi ai colori primari e ai tastini dei Game & Watch (e, per i lettori più vecchiotti, il solo accennare ai primi giochini portatili Nintendo dovrebbe bastare per suffragare la tesi appena accennata), innanzi all'aspetto "retrofuturibile" del Nintendo 64 o, ancora, davanti agli spigoli (e allo splendidamente superfluo "maniglione") del GameCube. Ma, sebbene tutte queste piattaforme si possano vantare della propria bizzarria estetica ancora oggi, la realtà è che nessuna può anche solo sperare di tuffarsi in quelle pozzanghere emotive, e nostalgiche, lasciate a terra dal temporalone ad 8 bit del Famicom e del NES.

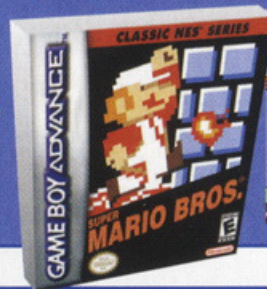
Per chiudere i festeggiamenti del ventennale del Famicom in Giappone, Nintendo ha deciso di pubblicare, solo pochi mesi fa, una edizione speciale del piccolo Game Boy Advance SP, chiamata appunto Famicom Edition. Riprendendo fedelmente l'accostamento di colori che caratterizzava la versione orientale del glorioso 8 bit, e abbinando alla presentazione della console una sorta di line-up celebrativa composta da dieci diversi titoli, questa edizione del portatile Nintendo è stata accolta con un entusiasmo addirittura sorprendente. Se la macchina ha venduto bene, però, sono i risultati ottenuti dai giochi (o meglio, dalle "riedizioni" dei giochi) a lasciare esterrefatti, con un titolo come Super Mario Bros. in grado di raggiungere le 600.000 copie vendute in poche settimane. Presentati in piccole confezioni capaci di miniaturizzare le versioni originali, oltre che ospitati su cartucce in tinta con il GBA SP Famicom Edition (ovvero bianche e rosse), i 10 titoli della line-up giapponese sono

GIOCHI E NOSTALGIA

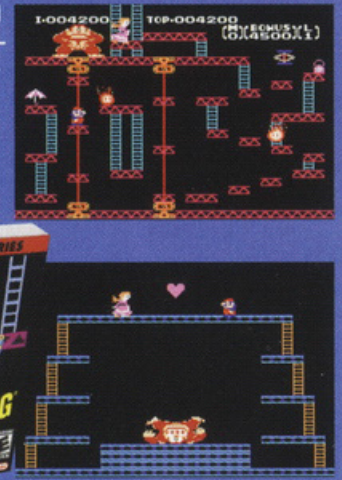
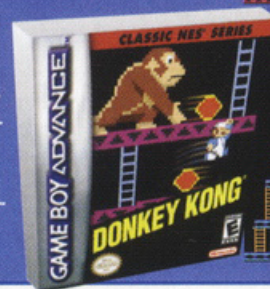
Il fascino "estetico" del GameBoy Advance SP Classic NES, da solo, non basterebbe certo a giustificare l'entusiasmo con cui è atteso dai videogiocatori. Perché, naturalmente, il vero motivo di gaudio e tripudio è costituito dalla line-up di titoli che ne accompagnerà la pubblicazione. Ovviamente compatibili anche con le normali (per quanto possano definirsi tali) e coloratissime versioni del GBA e del GBA SP, le piccole cartucce ospitano delle versioni (quasi) perfettamente emulate dei grandi classici del NES. I primi otto titoli disponibili sono dei veri e propri reperti archeologici, impossibili da giudicare staccandosi da un irrazionale amore nostalgico, almeno per chi ci giocò "all'epoca". Ma, del resto, sono titoli dedicati proprio a quei giocatori che della nostalgia, e del "romanticismo", hanno fatto la propria bandiera...

SUPER MARIO BROS.
NINTENDO

IERI: La vera killer application del NES, oltre che uno dei giochi di piattaforme più importanti di tutti i tempi. Il povero Mario è gettato da un Miyamoto entusiasta in un mondo definito da un tratto semplice e splendido, colorato con pennarelloni dalle tinte cartoon.
FATTORE NOSTALGIA: ★★★★★

OGGI: Rispetto alla splendida versione disponibile per Game Boy Color, chiamata Super Mario Bros DX (arricchita dei leggendari "Lost Levels"), questa edizione si limita a un semplice esercizio di emulazione dell'originale. A parte alcuni lievissimi ritocchi grafici (dovuti alla diversa risoluzione dello schermo del GBA rispetto a quella di un comune televisore), quindi, il gioco è rimasto praticamente immutato: geniale, veloce, tecnico (nel senso che richiede una "manualità" affinata con gli anni) e strabordante di trucchi e segreti. Oltre che di varie leggende metropolitane...
FATTORE N: ★★★★★

DONKEY KONG
NINTENDO

IERI: Un Mario ancora senza nome e in cerca di una occupazione stabile (il paffuto e baffuto italoamericano all'epoca era un falegname!) è il protagonista (anche se non "assoluto") di un gioco epocale. La conversione domestica del coin-op divenne ben presto una delle chiavi di volta di tutto il settore, con una manciata di software house impegnate a litigarsene (anche in tribunale) i diritti.
FATTORE NOSTALGIA: ★★★★★

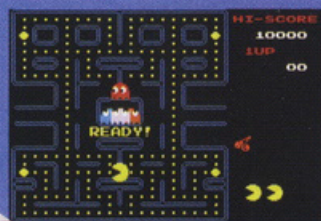
OGGI: Proprio mentre Mario si ripromette di sfidare ancora il gorilla gigante in Mario Vs Donkey Kong, la possibilità di tornare a giocare l'originale versione domestica (che contava uno schermo in meno rispetto al coin-op) è quanto mai gradita. Il sistema di controllo è talmente semplice ed ingenuo da suggerire un sorriso di tenerezza. La difficoltà della seconda serie di schermate, invece, è ancora oggi causa scatenante di improperi e allucinate maledizioni.
FATTORE N: ★★★★★

stati scelti da Nintendo proprio con un occhio di riguardo nei confronti dei videogiocatori di cui si è accennato in apertura. Videogiocatori nostalgicamente aggrappati a ricordi "adolescenziali" imbevuti di funghetti magici, fantasmini da caccia, corse su scassatissime moto da cross e dannatissimi gorilla pelosi. Il fatto stesso che il solo accennare a questi "particolari" rimandi inevitabilmente non solo ai titoli dei rispettivi giochi, ma anche ad un scatolone "emozionale" colmo di ghiaccioli all'anice, biglie di vetro e pigri pomeriggi estivi, è la dimostrazione più lampante che l'era dal NES ha lasciato una pesante impronta sul nostro immaginario.
È in questo contesto, quindi, che Nintendo ha deciso di pubblicare anche in Europa una edizione del GBA SP speculare a quella che ha stuzzicato la nostalgia nipponica, battezzandola Classic NES. Anche per questa versione, che sotto il profilo tecnologico non presenta alcuna differenza rispetto al classico GBA SP, tutta la cura è stata posta nel riprendere gli elementi distintivi della vecchia ammiraglia ad 8 bit della casa di Kyoto (il Nintendo Entertainment System, ovviamente), riproponendoli "amalgamati" nello chássis del piccolo portatile. Il GBA SP Classic NES, quindi, quando è "chiuso" si presenta come un NES miniaturizzato (recuperando il classico accostamento di tinte grigio e nero), mentre una volta "aperto" tende a ricordarne lo spigolosissimo pad, grazie a una spruzzata di colori aggiuntiva. Affiancata alla console, di nuovo come in Giappone, è stata lanciata una serie di giochi storici (otto dei dieci che hanno sorriso ai giocatori orientali), anche questa volta perfettamente curata non solo per quanto riguarda lo spirito emulativo, ma anche per quanto concerne l'aspetto esteriore. Le confezioni, infatti, volontariamente dimentiche di tutti gli ovvi stilemi del packaging attuale, corrono a recuperare l'ingenuità naïf degli acerbi artwork degli anni '80.
Il GBA SP Classic NES, ovviamente una macchina dedicata ad un target ben definito (e se per sapere se è dedicata proprio a voi, basterà contare i fazzolettini di carta intrisi di lacrime dopo la lettura delle prossime due pagine), pare quindi il modo migliore per chiudere le celebrazioni del ventennale della console più amata di tutti i tempi. Confermando, nel contempo, il valore del portatile di Kyoto: più di un NES nel taschino, più di un Super Nintendo portatile, più di una macchina a 32 bit capace di esperienze di gioco innovative e importanti (chi ha sussurrato Boktai?), il piccolo Game Boy Advance, grazie a riedizioni, versioni remix, esperimenti emulativi e titoli originali è, ormai, un vero e proprio "bignami" della gloriosa storia Nintendo.

Molti dei giochi disponibili nella collana NES Mini sono recuperabili anche in Animal Crossing, la cui pubblicazione in Europa è finalmente confermata per settembre. Per gli archeologi Nintendo, il lavoro è appena cominciato...

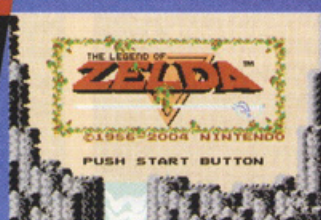
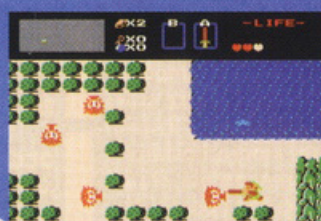
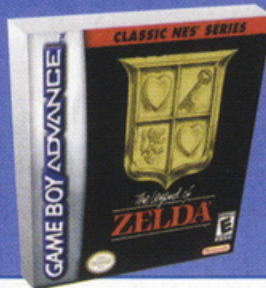
Speciale

PAC-MAN
NAMCO

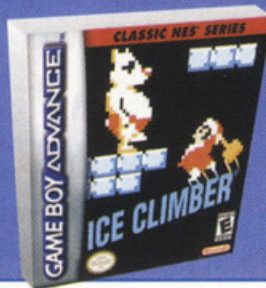
IERI: Il "videogioco" per eccellenza, capace di attirare anche chi ai "videogiochi" aveva guardato solo con sospetto o indifferenza. Improvvisamente le ragazze si materializzano nelle sale giochi, mentre un semplice sprite giallo e tondeggiante assume caratteristiche fisiche e psicologiche sempre più inquietanti. Un successo incredibile, per un personaggio nato durante una cena a base di pizza (la leggenda vuole che la forma di Pac-Man derivi proprio dalla classica "margherita", a cui era stata tagliata via una fetta)...
FATTORE NOSTALGIA: ★★★★★

OGGI: Le innumerevoli serate passate davanti al GameCube in compagnia di Pac-Man Versus e di tre "amici" dovrebbero bastare a mettere in guardia i videogiocatori più smaliziati, quelli capaci di scavalcare il buonsenso (che, tutto sommato, tenderebbe a suggerire di giocare a qualche cosa di più complesso, evoluto, moderno). In realtà Pac-Man è ancora oggi un gioiello di game design, replicato "fedelmente" su NES all'epoca (a differenza di quanto accaduto per la versione Atari 2600...), e quindi praticamente "perfetto" su GBA SP.
FATTORE N: ★★★★★

THE LEGEND OF ZELDA
NINTENDO

IERI: Su Famicom e su NES alla metà degli anni '80 ormai si era visto di tutto, ma i giocatori non erano certo preparati ad una epica avventura dipinta con tinte eroiche e fantastiche. Un "giovine" imberbe e ammantato di verde si ritrova ad esplorare la terra di Hyrule alla ricerca dei frammenti della leggendaria Triforza: a guidarlo, saranno gli occhioni stupefatti di milioni di ragazzini.
FATTORE NOSTALGIA: ★★★★★

OGGI: Sono passati pochi mesi dalla pubblicazione del Collector's Disk (la raccolta dei titoli della saga di Zelda allegata in bundle con il GameCube), e quindi è passato poco tempo da quando ci si è vestiti di nuovo con la tunica verde di Link. Il gioco, sebbene di enorme importanza per lo sviluppo di tutti i successivi episodi, inizia comunque a soffrire il passare del tempo, soprattutto (ovviamente) sotto il profilo grafico e sonoro. Più che una avventura ancora oggi godibile, resta fondamentale come "testo storico", visto e considerato che molti dei nemici (e anche alcune delle situazioni) vivacizzano ancora oggi le peripezie di Link.
FATTORE N: ★★★★★

ICE CLIMBER
NINTENDO

IERI: Un titolo misconosciuto, almeno rispetto a grandi classici come Mario Bros. e Donkey Kong. In realtà il gioco prendeva spunto in maniera piuttosto palese dai due capolavori di Miyamoto, appoggiandosi ad un sistema di controllo che lasciava il giocatore a litigare con le forze inerziali e con l'obiettivo di risalire le pendici di montagne decisamente improbabili.
FATTORE NOSTALGIA: ★★★★★

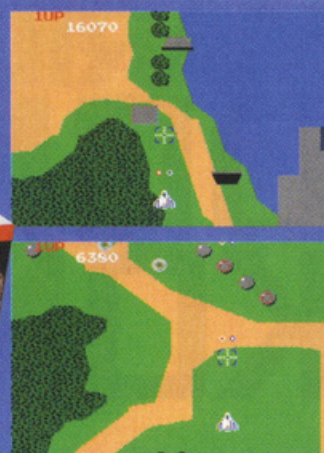
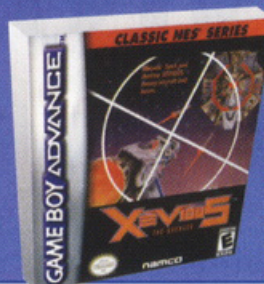
OGGI: Come quasi tutti i giochi della serie dedicata al GBA SP NES, anche Ice Climber vanta il supporto del cavo link. Se è vero che la modalità per due giocatori in Donkey Kong e Super Mario Bros. è quantomeno superflua (visto che ci si alterna nei vari livelli, e si passa quindi il tempo ad osservare sul proprio schermo le peripezie dell'altro giocatore), in Ice Climber questa rinnova totalmente la meccanica di gioco, rendendola decisamente più frenetica, profonda e ricca di competizione. E' così che, improvvisamente, un anatroccolo bruttarello (ovvero un gioco di piattaforme piuttosto classico, a scorrimento verticale) si trasforma in un bellissimo cigno. Anche se congelato e infreddolito...
FATTORE N: ★★★★★

BOMBER MAN
NAMCO

IERI: Il bombarolo di Namco, prima di conquistare il podio dei party game (soprattutto nella versione Saturn, dove potevano sfidarsi fino a dieci giocatori!), era un eroe immaturo, incastrato in un game design ancora grezzo. Poche modifiche al sistema di gioco, nel corso degli anni, basteranno a nobilitare la formula, all'epoca comunque già abbastanza caratteristica da attirare le attenzioni dei più curiosi.
FATTORE NOSTALGIA: ★★★★★

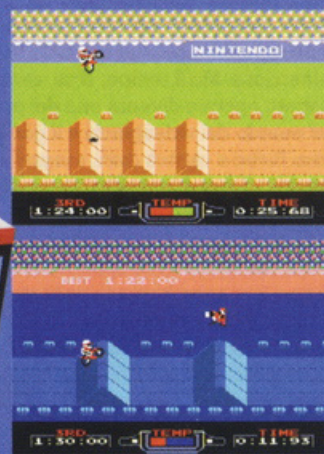
OGGI: I numerosi aggiornamenti della saga Namco, culminati nella fragorosa edizione GameCube (Bomberman Generation), nel corso degli anni hanno perfezionato un gioiello di game design che, nella versione per NES, ancora risultava come un bombardamento di miccette, piuttosto che la detonazione di tonnellate di esplosivo. Un titolo invecchiato maluccio, anche se più per l'assoluta qualità dei seguiti che per demeriti propri. Resta il fatto che come semplice "compagno" di viaggio, grazie allo schema di gioco lineare ed elementare, il buon Bomberman continua, ad anni di distanza, ad esercitare un certo fascino.
FATTORE N: ★★★★★

XEVIOUS
NAMCO

IERI: Uno degli spara e fuggi più coinvolgenti (e difficili) di tutti i tempi, capace di far sembrare una partita ad Ikaruga un tranquillo volo aereo continentale. La versione coin-op era oggetto di una venerazione ad un passo dal fanatismo, e quando venne pubblicata l'eccellente conversione per NES i giocatori di tutto il mondo rimasero impietriti. Splendido graficamente, innovativo grazie al fondale "tridimensionale" e musicato da una cacofonia di effetti sonori sottili e gracchianti: straordinario.
FATTORE NOSTALGIA: ★★★★★

OGGI: Gli spara e fuggi ormai sono un genere di nicchia, che però continua ad attirare tutti i giocatori più "navigati". Nemmeno a farlo apposta, proprio quelli a cui si rivolge il GBA SP Classic NES e questa collana di titoli. Ovviamente alieno alle sfumature "concettose" di Ikaruga e di Shikigami No Shiro II (così come a quelle di Psyvariar o di Border Down), Xevious resta un gioco perfetto nel suo essere "minimale". E poi, quelle lastre indistruttibili restano ancora oggi un mistero insoluto e magnifico...
FATTORE N: ★★★★★

EXCITE BIKE
NINTENDO

IERI: Uno dei primi titoli della (strepitosa) serie sportiva di Nintendo per NES, che raggiungerà la gloria con Punch Out!!, Golf e Tennis. Ovviamente il sistema di controllo non aveva nulla a che fare con quello di una vera motocicletta, così come le routine fisiche avrebbero fatto morire d'infarto i nostri professori di fisica del liceo, ma il gioco era semplicemente perfetto.
FATTORE NOSTALGIA: ★★★★★

OGGI: Uno dei primi esprimenti "emulativi" di Nintendo su Nintendo 64, uno dei giochi "nascosti" in Animal Crossing e, anche, uno dei tanti titoli disponibili su "carta" nella sua edizione per e-Reader. Excite Bike rimane ancora oggi un titolo magnetico, divertente e estremamente "tecnico". Guidare la piccola motocicletta, misurando la velocità e le impennate, regala gratificazioni immediate eppure durature. Il fatto stesso che in redazione, spesso, si "carichi" Animal Crossing solo per giocarci dovrebbe essere un buon metro del suo valore...
FATTORE N: ★★★★★

Come suo solito, anche in questo gioco Mario manifesterà la sua grande allegria.

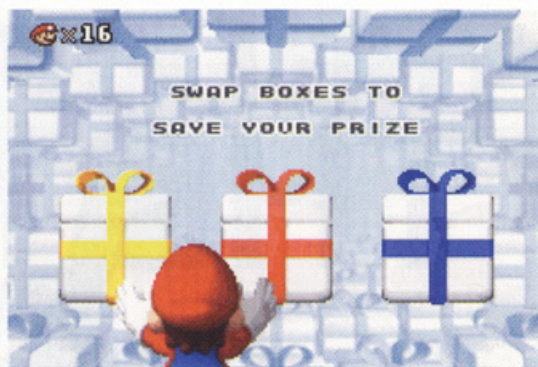
"Un sogno che diventerà molto presto realtà"

MARIO VS. DONKEY KONG

Ne è passata di acqua sotto i ponti da quando un gigantesco gorilla di nome Donkey Kong rapiva fanciulle per portarle sulla cima di palazzi in costruzione... Quello stesso gorillone che un anonimo operaio (che più tardi scopriremo essere in realtà un idraulico) cercava disperatamente di sconfiggere, evitando qualche barile, saltando di piattaforma in piattaforma e distruggendo a colpi di martello fiammelle dall'aria minacciosa. Ma il tempo, si sa, cambia sempre le cose: l'ignoto operaio diventa uno dei personaggi simbolo del mondo dei videogiochi e il gorilla smette di essere poco furbo e cattivo (beh, magari un po' stupido lo è ancora...), guadagnandosi la sua fetta di protagonismo. Eppure, banalmente, "tutto è cominciato da lì" e, per quanto i due personaggi abbiano intrapreso strade diametralmente opposte, rivederli insieme in un gioco a loro appositamente dedicato era un sogno di molti, sogno che diverrà molto presto realtà. Come suggerisce il titolo, infatti, Mario VS. Donkey Kong segna il ritorno di una sfida che in casa Nintendo si è protratta a lungo... ma come scatenare lo scontro di fronte all'ormai bonaccione Donkey Kong? Semplicemente facendolo innamorare dei nuovi giocattoli iconografici del paffuto idraulico, al punto da costringerlo al furto dei suddetti

Donkey Kong sta guardando tranquillo la televisione spaparanzato sul divano di casa: è solo la classica quiete prima della tempesta.

La varietà di gioco è garantita dalla presenza di rompicapo accanto all'azione platform.

Mario dovrà analizzare al meglio i livelli per trovare il percorso migliore.

Speriamo che l'intuito di Mario gli faccia compiere la scelta giusta.

direttamente dalla fabbrica. Comincia così l'ennesima fatica di Mario, che si troverà a dover rispolverare le sue proverbiali abilità circensi per recuperare il bottino... Di fronte alla possibilità di dover riproporre a un pubblico moderno il remake di un classico appartenente a un lontano passato, Nintendo ha tuttavia preferito creare un gioco del tutto nuovo, che, tuttavia, possiede un forte senso di nostalgia per i giocatori più attempati, grazie a una mostruosa serie di citazioni e richiami che pescheranno a piene mani da tutti i titoli della "serie". Chi si aspetterà di trovarsi tra le mani il "solito" gioco di piattaforme alla Mario potrebbe restare un po' sorpreso, dal momento che Mario VS. Donkey Kong sfrutta sì le proverbiali abilità salterine dell'idraulico baffuto, ma include anche una corposa dose di elementi rompicapo, per quanto fondati sul controllo, auspicabilmente impeccabile, di Mario. La fuga dello scimmione porterà infatti il nostro eroe a dover affrontare diversi mondi tematici suddivisi a loro volta in livelli, all'interno dei quali avrà l'obiettivo di recuperare uno dei preziosi giocattoli. Raggiungere lo scopo, però, non sarà sempre così elementare da richiedere qualche salto qua e là, o l'eliminazione di qualche incauto nemico (non che una formula del genere ci sarebbe dispiaciuta, anzi...), ma tutto richiederà un approccio più ragionato, dovuto alla presenza di ostacoli letali che andranno aggirati con ingegno e gli immancabili interruttori giallo, blu e rosso. Premere questi ultimi porterà vari tipi di modifiche al livello stesso che dovranno essere sfruttate per riuscire a farsi strada fino all'agognato obiettivo. Oltre alla raccolta dei giocattoli Mario si troverà costretto ad aprire letteralmente la strada per il livello successivo, portando con sé una proverbiale chiave fino alla porta che lo separerà dalla sezione seguente.
È probabilmente qui dove Mario VS. Donkey Kong mostrerà maggiormente le sue caratteristiche da "rompicapo", in quanto il trasporto della chiave inibirà le abilità atletiche di Mario, costringendolo a pianificare molto attentamente il percorso da seguire... così, se nei primi livelli la soluzione apparirà più che banale, il procedere nell'avventura richiederà un sempre maggiore utilizzo della materia grigia, per sfruttare con efficacia tutti gli elementi del livello.
Naturalmente, non mancherà l'incontro risolutore con lo stesso Donkey Kong, diverso per ogni livello, prima del quale però il gioco richiederà di condurre "al sicuro" tutti i giocattoli raccolti nelle sezioni precedenti, in una sfida che fa ampiamente il verso allo storico Lemmings di DMA Design. Il grande ritorno di un classico del passato quindi? Parrebbe proprio di sì, anche se resta da valutare quanto a lungo tutte queste meraviglie potranno durare.

Affittasi scarpa con ingresso padronale e ampio giardino adiacente.

THE LEGEND OF ZELDA: THE MAGICAL HOOD

Questo E3 2004 di Nintendo è stato senza dubbio quello dove Link ha più presenziato. La parte del leone l'ha svolta per forza di cose il nuovo Legend of Zelda per GameCube, il cui filmato ha trasformato uno stuolo di seri professionisti del settore in un'orda urlante completamente fuori controllo che rischiava di affogare nelle sue stesse lacrime di gioia.

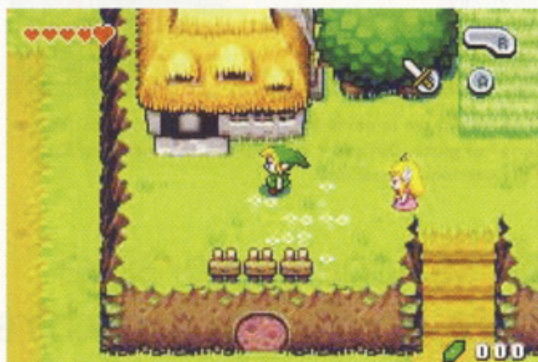
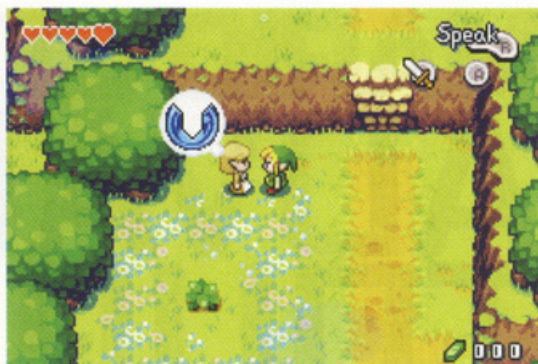
A fare bella mostra di se e delle sue avventure multiplayer c'era poi il volto già noto di Four Swords Adventures (la versione USA di Four Swords +). Infine, a svelarsi per la prima volta c'era lui, The Legend of Zelda: The Magical Hood, il nuovo episodio per GBA sviluppato dai mirabolanti Flagship già autori dei due Oracle per GBC. Al contrario del precedente Link To The Past, Magical Hood è un gioco completamente originale che introduce parecchie novità nella serie.

A seguire Link nelle sue avventure, questa volta c'è infatti un uccello magico che è l'immagine sputata del cappello del nostro eroe. Oltre a fornire utili consigli e suggerimenti, l'uccello-cappello magico ha anche il potere di miniaturizzare Link. A seconda dei luoghi in cui ci si trova,

> "Dipinge ambientazioni dai mille colori e dal sapore favolistico"

Link e il suo cappello guardano con sospetto il fungoso interno di un albero.

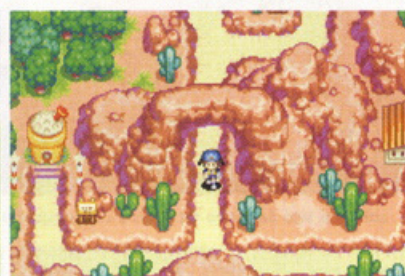
Per stendere quest'enorme gelatina Chu Chu bisogna sfruttare la potenza del risucchio!

Per sospingersi sulla ninfea basta sparare aria nella direzione opposta a quella della meta.

La principessa Zelda ha voglia di latte: riuscirà Link a dissetarla in qualche modo?

Trovare tutti i frammenti di Kinstone sarà una vera sfida.

questa miniaturizzazione può offrire due risultati differenti: costringere il giocatore a manovrare un minuscolo Link formato da meno pixel di quanti ne possa contare una mano, o trasportarlo in un mondo all'apparenza ingigantito dove le scarpe possono diventare case e le cavità dei tronchi immensi saloni. È proprio in questo micro mondo che Link farà la conoscenza di un minuscolo popolo che tanto ha bisogno del suo aiuto...
Le novità non si fermano, però, alla suddivisione in macro e mini mondo, ma coinvolgono anche l'equipaggiamento di Link che potrà fare uso di un curioso strumento in grado di risucchiare ed espellere l'aria (e non solo). Gli utilizzi di questo lontano cugino del Poltergust 3000 sono tantissimi: può risucchiare le ragnatele per aprire passaggi; sospingere Link quando si trova a bordo di una ninfea galleggiante, risucchiare dei funghi elastici in modo da catapultare il nostro eroe oltre pericolosi baratri, o persino aspirare enormi nemici. Il mondo di questa nuova avventura è poi disseminato di frammenti di Kinstone, nascosti nei dungeon o posseduti dai diversi personaggi che popolano queste magiche lande.
Ricomporre questi medaglioni speciali risulterà essenziale per risolvere certi enigmi e scoprire i molti tesori nascosti.
La demo presente all'Electronic Entertainment Expo di quest'anno, per esempio, vedeva Link impegnato a trovare i soldi necessari a comprare del latte Lon Lon per Zelda e l'unico modo per riuscire nell'impresa era di andare a chiacchierare con gli abitanti del villaggio per trovare diversi pezzi di Kinstone da far combaciare tra loro.
A rendere questo già delizioso gioco ancora più esaltante c'è la promessa di Nintendo di supportare anche il gioco a quattro tramite cavo link o adattatore wireless per un qualcosa che dovrebbe ricordare quanto già apprezzato in Four Swords. Un sistema, questo, che consentirà ai giocatori anche di scambiarsi i frammenti di Kinstone recuperati. Visivamente il gioco ammicca a Wind Waker come il precedente Four Swords, dipingendo ambientazioni dai mille colori e dal sapore favolistico dove le piante di fagioli crescono fino ad attraversare le nuvole e i tronchi d'albero ospitano funghi grandi quanto una casa.

★ Lo slalom tra le porte è una delle tante modalità "secondarie" di gioco. Difficile e strategica, come nel Ring Shot della versione GameCube.

★ La varietà dei percorsi e delle opzioni di gioco è straordinaria!

★ Le fasi GdR diluiscono il ritmo di gioco, alternando buche e chiacchiere.

"La sezione esplorativa pare fin da ora arricchire in maniera netta l'esperienza di gioco"

MARIO GOLF: ADVANCE TOUR

Con un senso della puntualità quantomeno bizzarro, nello stesso momento in cui festeggiamo la pubblicazione in Europa della versione per GameCube di Mario Golf Toadstool Tour, in Giappone fa capolino sugli scaffali dei negozi l'edizione portatile delle peripezie sui green di Mario e del suo stravagante carrozzone sportivo. Anche di questa versione si è occupata Camelot, che però non si è limitata a una semplice riduzione della (già splendida) versione cubica, ma si è tuffata in una impresa a più ampio respiro, facendo confluire in Advance Tour tutta l'esperienza maturata con i suoi precedenti gioiellini sportivi e con i primi due episodi della saga GdR di Golden Sun. La struttura di Advance Tour riprende in gran parte la già eccellente versione per Game Boy Color, che anni fa già alternava le classiche sfide sui green ad una vaga linea "esplorativa" ispirata dalle regole dei GdR. Questa impostazione pare essere stata in gran parte mutuata (al punto tale da far risultare, a tratti, Advance Tour una sorta di remake della versione GBC), fornendo però nel contempo un invitante trampolino per un approfondimento delle meccaniche di gioco.

Graficamente Advance Tour è veramente riuscitissimo, vantando una cura per i dettagli strepitosa. Anche nelle animazioni!

Il sistema di controllo, nonostante l'impatto di questa immagine, è semplicissimo.

L'evoluzione del proprio personaggio replica quella dei GdR.

Ancora una volta, quindi, al giocatore spetterà il compito di gironzolare per le varie locazioni alla ricerca di nuove sfide (si passa dai classici tornei a prove decisamente più strampalate, come quella che richiede di colpire con un solo tiro di precisione un guscio verde stretto dagli artigli di un perfido avvoltoio), chiacchierando con i vari personaggi e occupandosi nel contempo dell'evoluzione del proprio personaggio e del miglioramento delle statistiche che caratterizzano la propria "spalla".
Quest'ultima è gestita dalla CPU nelle sfide in doppio ma lasciata in balia del giocatore per quanto riguarda l'evoluzione. Tutta questa sezione, completamente mancante nell'edizione GameCube, pare fin da ora arricchire in maniera netta l'esperienza di gioco, andando a strizzare l'occhiolino a un approccio quanto mai diversificato, costellato sia di lunghe sessioni schiacciati nella calca che affolla i vagoni ferroviari, sia di sfide dal ritmo più concitato, che naturalmente prendono origine dall'altrò aspetto di Advance Tour, quello più vicino alla versione casalinga. Oltre alla modalità di gioco più "avventurosa", infatti, il nuovo lavoro di Camelot presenta anche una vera e propria versione "portatile" del gioco GameCube, di cui riproduce con una fedeltà impressionante praticamente ogni aspetto, partendo dal sorprendente impianto grafico e giungendo al riuscitissimo sistema di controllo (che riprende gli ormai apprezzati "tre tocchi" per l'impostazione dei colpi), senza dimenticarsi l'ampio bacino delle modalità di sfida.
Queste passano da tornei sulla media o lunga distanza a match "personali" uno contro uno (o anche a coppie, volendo), da gare basate sui tiri d'approccio a improbabili slalom tra le porte, trovando però il culmine nelle opzioni dedicate al multiplayer (per il quale è previsto il supporto tramite adattatore wireless). L'unica differenza rispetto alla versione GameCube, una volta sui prati, pare essere qualche ammiccamento di troppo alle routine fisiche che regolano il movimento della pallina, a tratti un po' bizzarre, sebbene sempre coerenti con se stesse per tutta la durata del gioco.
Ammiccamenti che lasciano spazio all'idea che, nonostante il titolo, l'ambientazione, le mazze e gli eleganti maglioncini a girocollo, in realtà Advance Tour con il golf non abbia molto a che fare.

Nel Paese delle Meraviglie la Regina di Cuori perseguita la povera Alice... come sempre!

KINGDOM HEARTS CHAIN OF MEMORIES

"Un'interessante esperienza a metà tra un gioco d'azione e uno tattico"

Kingdom Hearts Chains of Memories per GameBoy Advance si inserisce temporalmente tra il capostipite nato in ambiente PS2 e il seguito, in arrivo a fine 2004 sempre per la scatola nera di Sony. In effetti, mentre *Kingdom Hearts II* sarà ambientato alcuni anni dopo il primo episodio, il titolo Advance parte esattamente alla fine del primo, per la gioia di quei fan che hanno seguito con passione la storia di Sora, il ragazzino armato di chiave gigante. Come dite? Chissenefrega dei giochi PS2? Come darvi torto... Per farla breve, *Kingdom Hearts* è una coproduzione Square Enix/Disney ambientata nei mondi delle storie Disneiane dove il protagonista, Sora, (l'alter ego del giocatore) creato ad hoc per la versione videoludica, combatte creature d'ombra che vogliono portare il buio nell'universo e spegnere i sentimenti delle persone.
Sì, siamo in pieno territorio "GdR giappo", arricchito dalla presenza di Alice, Pinocchio, il Grillo Parlante, Pippo, Paperino e, naturalmente, il mitico Mickey Mouse. vantaggi di un'operazione del genere sono subito evidenti: storie fantastiche a spasso tra i mondi più belli dell'epopea Disney. Lo sviluppatore Jupiter promette una grafica nitida e pulita per esaltare i coloratissimi scenari, una storia fitta di dialoghi e filmati in grafica di gioco per dare al giocatore la sensazione di vivere un'avventura indimenticabile.

Sora combatte le guardie della Regina di Cuori.

Anche Pinocchio ha i suoi problemi... chi li risolverà?

Le ambientazioni sono tutte curatissime nel dettaglio grafico.

Non potevamo farci sfuggire l'occasione di provare il primo demo giocabile, apparso all'E3 di quest'anno, per saggiare le potenzialità del prodotto. Il breve demo disponibile si apre con Sora, in compagnia di Pippo e Paperino, alle prese con un sinistro incappucciato che si prende gioco del trio e scompare subito dopo in una porta. Il terzetto si getta all'inseguimento, solo per finire nel bel mezzo del Paese delle Meraviglie e dopo una veloce esplorazione dello scenario, il trio si imbatte in Alice, perseguitata da una Regina di Cuori più pericolosa che mai. Nonostante la presenza di dialoghi e menu in giapponese, e la breve durata del demo, ci siamo fatti una discreta idea del titolo Square Enix. La fase di esplorazione si sviluppa in un perfetto stile da Action GdR, con Sora che si aggira per un paesaggio isometrico, cercando di evitare orde di esserini d'ombra che spuntano da tutte le parti.
Se un nemico tocca l'eroe, però, parte il combattimento ed entra in scena il sistema di carte collezionabili. Negli scontri Sora non può alzare un dito senza giocare le carte che, di fatto, regolano tutto il meccanismo. Ci sono carte per gli attacchi fisici, per le abilità e per le magie. Il giocatore si ritrova così con otto carte a caso tra quelle del proprio mazzo virtuale, da giocare con rapidità, nel tentativo di precedere le mosse degli avversari.
Dopo aver esaurito la mano, nuove carte prendono il posto di quelle utilizzate, fino a esaurimento del mazzo; a quel punto, il giocatore deve premere rapidamente il tasto "A" per rimescolare tutto e pescare una nuova mano.

Se due carte vengono giocate contemporaneamente, la carta di potenza inferiore si spacca e il vincitore manterrà una posizione di vantaggio per la battaglia in corso. Le carte hanno un ruolo di primo piano nella conduzione delle battaglie, è vero, ma servono anche per sbloccare locazioni e accedere a nuove aree. Kingdom Hearts Chains of Memories sembra promettere un'interessante esperienza a metà tra un giorco d'azione e uno tattico con l'ausilio di carte, denso di esplorazione, segreti e una trama degna di questo nome. L'unico dubbio resta sullo sviluppatore, Jupiter, finora incapace di realizzare un gioco di successo. Speriamo che l'influenza di Square Enix basti a non compromettere il risultato finale.

Il nemico di Jack Skeletron contro Sora.

Azione, tanti menu e battaglie a volontà...

Mario fa il "bagnino per scimmie". Mamma mia!

"Una perfetta replica di un gioco da tavolo"

Sembra quasi di giocare a Mario e Luigi!

MARIO PARTY ADVANCE

Se nel vostro passato di videogiocatori c'è stato un Nintendo 64 o se vicino a voi "siede" placido un Cubo, saprete bene in cosa consiste Mario Party: è la saga festosa di Nintendo per eccellenza. Viene quindi da chiedersi come mai ci sia voluto tanto prima che la serie approdasse su GBA. Fortunatamente, il dubbio non tornerà ad assillarvi... dal prossimo dicembre il Gioco dell'Oca di Mario potrà farvi compagnia ovunque.

Presentato all'E3 di Los Angeles, in forma ancora ben lungi dal potersi definire finale, Mario Party Advance replicherà quasi totalmente l'esperienza già assaporata per cinque volte sulle console casalinghe. Ancora una volta, quindi, ci sarà un tabellone con tanto di caselle e pedine, come una perfetta replica di un gioco da tavolo. E, ancora una volta, le suddette caselle rappresenteranno soprattutto delle sfide per uno o più giocatori. La "novità" di questa edizione Advance della serie, sarà la rinnovata importanza della modalità per singolo giocatore. Impossibile muoversi in altra direzione per Nintendo, dato che è più che mai probabile che un giocatore dotato di GBA si ritrovi spesso a gironzolare da solo.

I pochi minigiochi presentati all'E3 ci hanno permesso di gustare nuovamente il tipico sapore di Mario Party. Prove di abilità veloci e intuitive, a mezza strada tra Super Mario Advance e Wario Ware, che richiedono precisione e velocità.

Purtroppo non era possibile testare in prima persona la modalità multiplayer. I giochi presenti, comunque, presentavano Mario e soci infilati in situazioni paradossali ma divertenti: prima alle prese con gli onnipresenti Hammer Bros., poi in barca al recupero di povere scimmiette a mollo in fiume, o ancora impegnati a correre su di una scalinata quanto mai inaffidabile. I mini giochi presenti saranno oltre sessanta.

TUTTE LE RECENSIONI

Se avete comprato un Game Boy Advance o un Game Boy Advance SP è, ovviamente, per divertirvi nel migliore dei modi. Per questo vi forniamo le recensioni degli ultimi e più importanti giochi disponibili, consigliandovi sugli acquisti futuri.

p26 FIRE EMBLEM
p28 KIRBY AMAZING MIRROR
p30 DONKEY KONG COUNTRY 2
p32 SONIC BATTLE
p34 F-ZERO: GP LEGEND
p36 BOKTAI
p38 SWORD OF MANA
p40 METROID ZERO MISSION
p42 MARIO E LUIGI SUPERSTAR SAGA
p44 SONIC ADVANCE 3
p46 HARRY POTTER E IL PRIGIONIERO DI AZKABAN
p48 PUYO POP FEVER
p49 BALDUR'S GATE DARK ALLIANCE
p50 TAK E LA MAGIA JUJU
p51 MAX PAYNE
p52 CRASH BANDICOOT: FUSION
p53 SPYRO: FUSION
p54 JAMES BOND 007: EVERYTHING OR NOTHING
p55 NEED FOR SPEED UNDERGROUND
p56 SABREWULF
p57 THE SIMS: FUORI TUTTI
p58 JET SET RADIO
p59 SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW
p60 HARVEST MOON: FRIENDS OF MINERAL TOWN
p61 ASTERIX E OBELIX XXL
p62 DISNEY MAGICAL QUEST 3
p63 SHINING SOUL 2
p64 VETRINA RECENSIONI

FIRE EMBLEM

"Fire Emblem si è dimostrato un gioco di strategia praticamente perfetto"

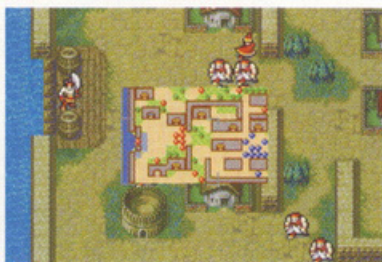
GAMEINFO

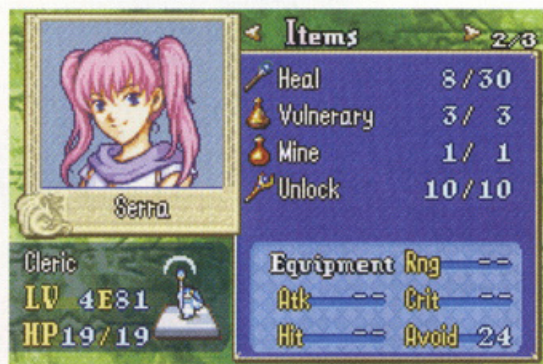
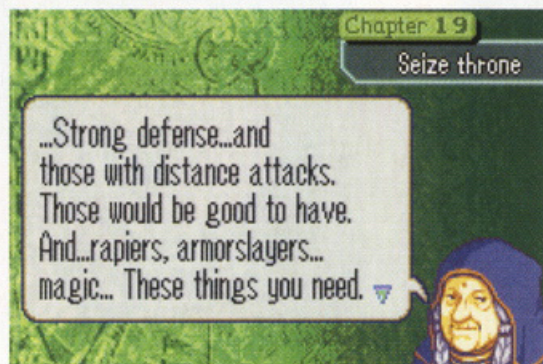
- **USCITA**
  Disponibile
- **SVILUPPATORE**
  Intelligent System
- **EDITORE**
  Nintendo
- **DISTRIBUTORE**
  Nintendo
- **GIOCATORI**
  1-2
- **SALVATAGGIO**
  Cartuccia

Senza dubbio, Fire Emblem si ispira al successo dei due Advance Wars, che hanno dimostrato quanto vengano apprezzati i giochi di strategia tattici e a turni sulla console portatile Nintendo. Ambientato in un mondo fantasy pieno di personaggi splendidamente riprodotti in stile manga, in Fire Emblem dovrete ricoprire il ruolo di "consigliere" militare in una serie di battaglie, in cui dovrete comandare le truppe del personaggio principale di turno.

Il sistema di controllo è praticamente identico a quello di Advance Wars: selezionando un'unità potrete spostarla e attaccare, o viceversa: una volta spostate tutte le vostre unità, il turno passerà al vostro nemico. Il tutto si ripeterà fino a quando raggiungerete l'obiettivo della missione, che va dalla totale eliminazione dei nemici presenti alla conquista di locazioni particolari della mappa.

La differenza principale rispetto a Advance Wars, è che in Fire Emblem ogni unità sarà unica: quasi fosse un Gioco di Ruolo, il vostro team (in gergo, party) sarà composto da personaggi che, se uccisi, non potranno essere "ricostruiti", ma spariranno dalla scena anche nelle missioni successive.

Su un party di dieci-dodici personaggi, perdere un arciere per un movimento azzardato può essere un dispiacere; perdere due guerrieri e l'unica curatrice, potrebbe rendervi la vita piuttosto difficile nelle missioni successive. Tutto questo è reso ancora più "definitivo" dal siste-

Un momento di narrazione ci racconta degli spostamenti di Eliwood all'interno del mondo del gioco.

La crescita di livello tipica dei Giochi di Ruolo è un elemento presente anche in questo strategico.

La schermata riassuntiva delle caratteristiche di Serra: alcuni dei valori sono ottimi, altri da migliorare.

Due immagini che danno l'idea della grafica di gioco.

ma di salvataggio, peraltro davvero ottimo. Difatti, il gioco salva a ogni singolo movimento: non appena avrete spostato il suddetto arciere, il gioco salverà, e quindi se vi renderete conto di aver fatto una mossa azzardata, sarà troppo tardi. Certo, è possibile ricominciare la missione dall'inizio, e non avrete idea di quante volte lo farete, specie se vorrete arrivare alla fine di ogni "gruppo" di missioni con il team tutto intero e senza perdere nessun personaggio. D'altra parte, il vostro avversario computerizzato gioca piuttosto bene, soprattutto a livello tattico, e sarà imbattibile nell'approfittare di ogni "spiraglio" che gli lascerete: non appena vedrà un utente magico (i più deboli) senza protezione, gli salterà addosso! Le missioni, una trentina, sono di difficoltà sempre progressiva: le prime dieci hanno una funzione "educativa", e in pratica sono un grosso tutorial in cui al giocatore viene insegnato di volta in volta come usare gli arcieri, i maghi, le unità da corpo a corpo, e via dicendo. In questo tutorial farete la conoscenza con il sistema che regola gli scontri tra unità: nel mondo di Fire Emblem esistono solo tre "categorie" di armi per il corpo a corpo: con una semplificazione, a dire il vero un po' esagerata, le spade battono le asce, mentre queste ultime battono le lance. Ovviamente, le lance battono le spade: ecco quindi che nessuna arma è più potente delle altre, e un umile pirata con un'ascia può dare del filo da torcere anche al più corazzato dei cavalieri.

Riuscire a sfruttare al meglio questo "triangolo" bellico è fondamentale per superare le missioni più complesse, dove il rapporto tra alleati e nemici è di normalmente di circa uno a tre; peraltro, nell'ultima dozzina la complessità raggiunge vette elevatissime, soprattutto con l'arrivo delle unità "volanti" che possono colpire un po' ovunque sul campo di battaglia.

Esiste la possibilità di giocare in multiplayer con un amico con un altro Game Boy Advance e un'altra copia del gioco: purtroppo, le partite multiplayer saranno limitate a scontri in arene predefinite, dove potrete schierare un certo numero (peraltro, piuttosto limitato) di personaggi e menare come un fabbro il vostro amico.

A parte qualche sbavatura, e il sistema di salvataggio un po' punitivo, Fire Emblem si è dimostrato un gioco di strategia praticamente perfetto.

Poteva mancare in un gioco di questo genere un intermezzo con dialoghi?

FATTORE N
I giochi di strategia danno davvero il meglio su GBA.

GRAFICA
Ottima la grafica stile manga dei personaggi.

SONORO
Niente di eccezionale, ma decisamente godibile.

TEMPO
Oltre trenta missioni garantiscono una longevità piuttosto elevata.

GLOBALE
Una validissima alternativa a Advance Wars 2, più improntata alla squadra e con tocchi da vero Gioco di Ruolo.

%

"Kirby si affranca dalle accuse di semplicismo e infantilismo"

KIRBY & THE AMAZING MIRROR

GAMEINFO

- **USCITA**
  2 luglio
- **SVILUPPATORE**
  Hal Labs./ Flagship/Dimps
- **EDITORE**
  Nintendo
- **DISTRIBUTORE**
  Nintendo
- **GIOCATORI**
  1-4
- **SALVATAGGIO**
  Cartuccia

I dodici anni sono un momento importante per qualsiasi individuo: sono il momento in cui si passa dall'infanzia all'adolescenza. Non a caso gli inglesi parlano di teen-ager: quell'epoca dell'esistenza che va dai tredici ("thirteen") ai diciannove ("nineteen") anni. Ma torniamo al dodicesimo anno, a quel limitar di gioventù or ora salito dal piccolo Kirby, che festeggia in questo 2004 l'importante compleanno con un gioco nuovo di zecca per GBA. E che bella celebrazione: con Amazing Mirror: Kirby si affranca dalle accuse di semplicismo e infantilismo da sempre sbandierate dai suoi detrattori. O meglio: ne affianca di nuove, di caratteristiche, senza per questo tradire i propri capisaldi. La grandezza di questo titolo è proprio quella di essere allo stesso tempo tanto un gioco da bambini quanto da... ragazzi.

L'innovazione parte indubbiamente dall'articolatissima struttura del mondo di gioco. Abbandonata la tendenziale linearità della saga, Amazing Mirror offre un vero e proprio labirinto, composto da dozzine e dozzine di piccoli livelli platform, collegati l'uno all'altro da specchi magici, da impiegare a guisa di porta. All'inizio, giusto per non spaesare nessuno, tutto sembra procedere senza intoppi, da sinistra verso destra come tradizione vuole: Kirby, fedele alla linea, risucchia i nemici e assume così i poteri speciali di ciascuno di essi, svolazzando qua e là. Ma presto le cose si complicano: appaiono pertugi e specchi che ci sono ine-

Kirby & the Amazing Mirror propone una giocabilità sicuramente più libera e variegata rispetto ai suoi illustri predecessori.

vitabilmente preclusi. Negli episodi passati, enigmi di questo tipo erano di lapalissiana risoluzione: se una strana roccia bloccava l'uscita, sicuramente nei dintorni c'era il nemico in grado di elargire il power-up necessario a polverizzare quel determinato ostacolo. Ora non è più così, o non necessariamente. Magari quel muro lo potremo spaccare solo trovando un potere magico molto più avanti nel gioco, per poi tornare sui nostri passi in seguito. Mentre avanziamo, rimuginando su quanto appena successo e su come sia una sensazione più da Metroid o Zelda che non da Kirby, troviamo un bivio. Dove andare? C'è piena libertà, e la strada intrapresa ci porterà con ogni probabilità molto lontano da quella scartata. Lentamente, andremo a tessere una rete sempre più intricata di sentieri percorsi, incontrando nemici mai visti (cosa rivoluzionaria, visto che Hal Labs ci propina gli stessi boss da due lustri), assumendo poteri altrettanto inediti e collezionando una notevole quantità di sorprendenti bonus nascosti, cruciali per completare il gioco al 100%. D'altro canto, non è altrettanto intricata la vita di un neo-adolescente umano?
Non per questo disperino i più piccoli, poiché la modalità multiplayer tramite cavo link, lungi dall'essere un mero accessorio, corre in loro aiuto togliendo le castagne dal fuoco quando il gioco si fa duro.
Fino a quattro Kirby possono infatti esplorare simultaneamente i meandri del labirinto, prendendo ognuno un percorso differente e raggiungendo così mete anche agli antipodi della mappa. E qui entrano in gioco i cellulari (non a caso oggetti-simbolo dell'adolescente odierno): ciascun Kirby può, con il tasto R, chiamare nell'area che sta esplorando un amico che si trova altrove, e che magari ha appena ottenuto proprio il potere speciale che ci serve. Questa strategia facilita di molto le cose, e permette anche quel minimo di cooperazione ("tu vai al punto X e prendi l'oggetto Y, io vado al punto Z e prendo l'oggetto K") che non guasta. Da soli o in compagnia, la scorribanda attraverso il mondo Amazing Mirror è un'esperienza formativa, in grado di ricordarci di come il buon game design trova il modo di evolvere a prescindere dalla potenza della console su cui gira. E ora, per Kirby, si aprono nuove, eccitanti prospettive, proprio come ci si aspetterebbe per un dodicenne che si affaccia a un nuovo mondo e a una nuova epoca. La Teen Age.

L'azione di gioco è accompagnata da musiche vecchie e nuove, dotate di una briosa piacevolezza.

Il divertimento offerto appaga un pubblico più vasto.

In tre parole: tenero, caramelloso, coloratissimo!

FATTORE N
Kirby porta nel suo mondo le ottime idee de Four Swords, con ottimi risultati.

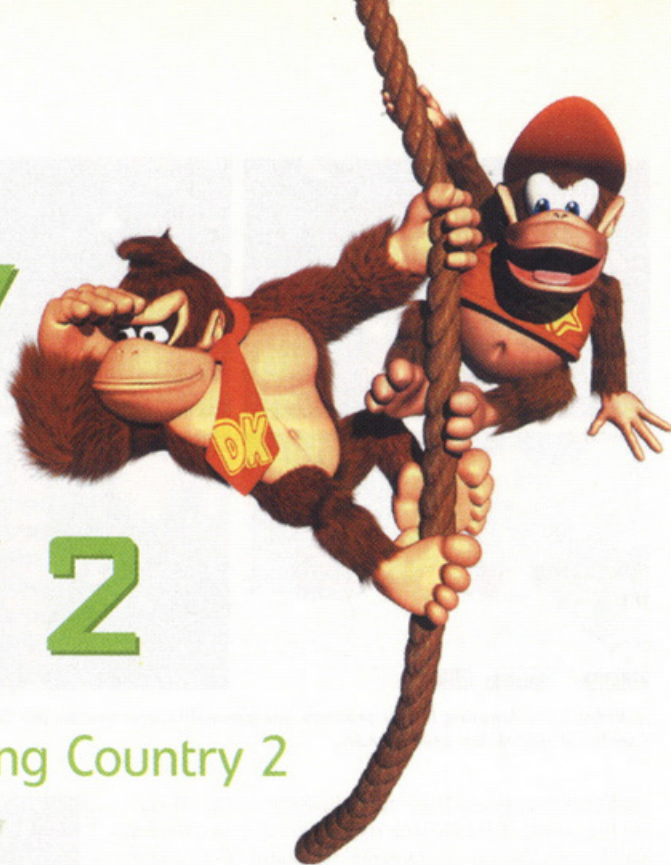
SONORO
Temi noti arrangiati con nuovo brio, più diverse melodie nuove di zecca.

GRAFICA
L'apice di tenerosità, varietà, caramellosità, pastellosità dell'intera serie.

TEMPO
Più lungo, più facile, ma impegnativo per la vastità della mappa.

GLOBALE
Meno scontato, meno breve, meno "già visto", con un multiplayer non gratuito e ricco di sorprese. È il nuovo, grande Kirby.

89%

DONKEY KONG COUNTRY 2

"Non si può negare a Donkey Kong Country 2 la statura di un grande classico"

GAMEINFO

- **USCITA**
  Disponibile
- **SVILUPPATORE**
  Interno / Rare
- **EDITORE**
  Nintendo
- **DISTRIBUTORE**
  Nintendo
- **GIOCATORI**
  1-2
- **SALVATAGGIO**
  Cartuccia

Il "recupero" delle vecchie glorie a 16 bit che graziarono il Super NES continua, a intervalli più o meno regolari, a fornire spunti di discussione per i possessori del piccolo Game Boy Advance. Se da una parte i più cinici (e molti di coloro che all'epoca già possedevano questi giochi) paiono sempre più stanchi di queste operazioni "archeologiche", dall'altra i giocatori più giovani (e chi i giochi in questione li aveva adorati veramente) non possono che entusiasmarsi. Del resto, vista la qualità non solo degli originali, ma anche (e soprattutto) quella delle rispettive riduzioni portatili, il malcontento è piuttosto poco comprensibile. A ulteriore conferma della validità delle conversioni per GBA dei classici di cui abbiamo accennato, concorre anche la pubblicazione di Donkey Kong Country 2, il secondo gioco sviluppato da Rare per Super NES a vantare come protagonista uno dei tanti, carismatici, personaggi partoriti dalla fantasia di Nintendo. Come possono confermare i giocatori più attempati, all'epoca Donkey Kong Country 2 fu accolto con un grande clamore, soprattutto perché l'eco dei tamburi festosi scatenati dalla pubblicazione dell'episodio precedente ancora non si era spenta. Ora, invece, consideran-

Le varie ambientazioni non sono originalissime, ma sicuramente ben curate.

Buona parte dei bonus segreti sono raggiungibili solo rimbalzando su questi enormi serpenti.

La caratterizzazione dei personaggi è decisamente buona, tranne che per alcuni loschi figuri piuttosto antipatici...

Due dei gorilla della famiglia Kong paiono in trappola. Il livello dell'acqua continua a salire, e non si vedono vie di fuga...

A ZONZO NELLO ZOO

Annoiarsi, nel mondo creato da Rare attorno a Donkey Kong, è praticamente impossibile. Per spostarsi attraverso i livelli i nostri gorilla preferiti possono contare non solo sulla loro agilità, ma anche su mezzi di trasporto decisamente stravaganti.

Di fronte a una pozza d'acqua i nostri primati non contemplano nemmeno l'ipotesi di arrestarsi. Chi avrebbe mai detto che i gorilla fossero anche degli eccellenti sommozzatori?

In certi frangenti i poveri e irsuti animaloni si ritroveranno veramente assediati dagli avversari. È in questi casi che vi tornerà molto utile la potenza di Rambi il Rinoceronte.

Se per i livelli in pianura Rambi è un alleato utilissimo, nelle sezioni a scorrimento verticale ci si dovrà appoggiare alle doti "elastiche" dei serpenti giganti.

I momenti più emozionanti, comunque, sono quelli trascorsi accucciati in questa sorta di elicottero, con il nostro gorillone finalmente dimentico di tutte le fatiche terrene...

do anche i vertiginosi progressi compiuti non solo a livello tecnologico, ma anche sotto il profilo delle meccaniche di gioco, la seconda avventura del gorillone peloso suscita un'impressione leggermente meno galvanizzante. Come già accaduto per l'episodio precedente, la sensazione finale è quella di ricordarsi l'originale ben più sorprendente, vivace e dinamico di quanto non fosse.
Anche alla luce di questa impressione, comunque, non si può negare a Donkey Kong Country 2 la statura di un grande classico, caratterizzato almeno da due elementi distintivi.
Il primo, e quello che anni fa aveva scosso l'intero settore, è sicuramente l'impianto grafico, capace ancora oggi (nonostante tutto il tempo trascorso) di stupire per definizione, pulizia delle immagini e inventiva.
Il secondo, invece, è da ricercarsi nella curata struttura di gioco, già all'epoca comunque tutt'altro che rivoluzionaria. Resta il fatto che i vari livelli sono costruiti in maniera assolutamente professionale, colmi di zone segrete e di bonus nascosti, arricchiti di sezioni ben architettate e, soprattutto, vivacizzati da una fauna talmente improbabile da risultare esilarante. Le "corse" a cavallo delle varie bestiacce che tenteranno di aiutare i nostri gorilla, in particolare, risultano ancora oggi delle "cavalcate" frenetiche, toccando i punti più alti nelle scampagnate a bordo di rinoceronti, pesci spada, struzzi e serpenti. Tutto l'impegno profuso nella costruzione degli schermi e dei personaggi, comunque, non riesce a scacciare l'impressione di essere alle prese con un clone sicuramente meno "immaginifico", profondo e bilanciato di quel capolavoro che risponde al nome di Super Mario World (ripubblicato da Nintendo per GBA come Super Mario Advance 2). È proprio il livello di difficoltà di Donkey Kong Country 2 a lasciare perplessi più di ogni altro aspetto, alternando sezioni fin troppo facili ed elementari a passaggi a un passo dalla frustrazione.
Frustrazione che però, in definitiva, viene "diluita" dalla manciata di contenuti aggiuntivi di questa riedizione, tra i quali una modalità di gioco in cooperativa e da alcuni spassosi minigiochi, capaci di nobilitare ulteriormente la seconda uscita di un gorillone magari un po' spelacchiato, ma ancora tanto carismatico.

La raccolta delle banane sostituisce la ricerca delle monete di Super Mario. Solo una delle tante "citazioni" presenti nel gioco.

Alcune scene, come questo scontro, sembrano prelevate di peso da un cartone animato.

FATTORE N
Gli anni si fanno sentire, ma il nostro è ancora capace di intrattenere i fan.

GRAFICA
Ben definita, molto curata, sempre coloratissima.

SONORO
Canzoncine fischiettabili e ritmate dal suono delle percussioni!

TEMPO
La maggior parte dei livelli è accessibile, ma certi richiedono nervi saldi.

GLOBALE
È la versione originale, solo arricchita di alcuni elementi, e dalla possibilità di giocarci ovunque.

86%

Recensione

La mappa di gioco principale, con il puntatore da spostare per far muovere il proprio eroe.

Le ambientazioni sono ben realizzate e ricche di particolari.

SONIC BATTLE

GAMEINFO

- **USCITA** Disponibile
- **SVILUPPATORE** Sonic Team
- **EDITORE** Sega
- **DISTRIBUTORE** Halifax
- **GIOCATORI** 1-4
- **SALVATAGGIO** Cartuccia

"Un titolo frizzante e godibile in qualsiasi momento"

Le premesse di Sonic Battle sono semplici: si tratta di scegliere un personaggio e affrontare fino ad altri tre avversari all'interno di arene con il solo scopo di riempirli di botte. L'idea di realizzare un titolo frizzante e godibile in qualsiasi momento è evidente fin dal sistema di controllo, estremamente semplificato ma non per questo poco profondo.

In sintesi, i due tasti frontali sono assegnati all'attacco e al salto, il dorsale sinistro alla parata mentre quello destro al colpo speciale. La pressione dell'attacco assieme alle diverse direzioni è in grado di produrre ulteriori risultati. Un altro grado di personalizzazione e di gestione tattica viene fornito prima di iniziare la lotta: ogni personaggio dispone di tre poteri, da assegnare a piacimento alle mosse da terra, volanti o difensive. Per esempio, il classico spin attack di Sonic si risolve in attacco rotante se impostato come mossa volante, mentre crea un'onda di energia nel caso in cui si decida di legarlo ai colpi da terra. Gli scontri in Sonic Battle terminano solo una volta che un giocatore ha raggiunto il numero di K.O. previsti, fattore che aumenta in maniera esponenziale la frenesia delle partite. Malgrado il gioco sia stato studiato soprattutto nell'ottica del multiplayer contro gli amici, alla produzione Sega non manca una corposa modalità a un giocatore.

Quest'ultima è suddivisa in capitoli, in ognuno dei quali si è chiamati a controllare un personaggio diverso. Sotto il profilo grafico Sonic Team ha fatto un ottimo lavoro, unendo arene in 3D a personaggi in 2D.

Le ambientazioni invece, pur potendo vantare uno stile impeccabile e una buona varietà, peccano per quanto riguarda gli elementi al loro interno, che risultano limitati e troppo poco incisivi nella meccanica delle battaglie.

FATTORE N
Frenetico, perfetto in multiplayer e curato anche in modalità singola.

GRAFICA
Animazioni curate e ottimo connubio 2D/3D. Ambientazioni spoglie.

SONORO
Musiche azzeccate, effetti e voci discreti.

TEMPO
Duraturo nello Story Mode, infinito nelle modalità multigiocatore.

GLOBALE
Sonic Battle è una bella sorpresa e uno dei migliori titoli multiplayer per GBA.

%

ogni mese è in edicola

Nintendo®

LA RIVISTA UFFICIALE

LA GUIDA INDISPENSABILE AL MONDO GAME BOY ADVANCE E GAMECUBE

TRUCCHI, SOLUZIONI, ANTEPRIME E RECENSIONI DI TUTTI I GIOCHI PER LA TUA CONSOLE

future games

NINTENDO DS

GAMECUBE

GAME BOY ADVANCE

GAME BOY ADVANCE SP

F-ZERO GP LEGEND

GAMEINFO

- **USCITA**
  Disponibile
- **SVILUPPATORE**
  Nintendo
- **EDITORE**
  Nintendo
- **DISTRIBUTORE**
  Nintendo
- **GIOCATORI**
  1-4
- **SALVATAGGIO**
  Cartuccia

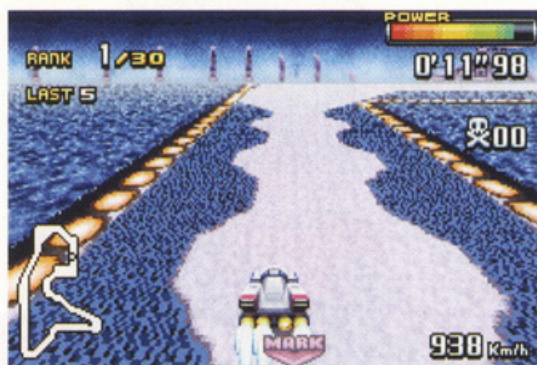
Finalmente è giunto anche in Europa il nuovo F-Zero GP Legend, per quanto non accompagnato dalla relativa serie TV trasmessa in Giappone (avendola vista possiamo dirvi che è un bene...). Il concetto alla base di questa nuova incarnazione portatile è piuttosto semplice: un'ibridazione tra l'originale F-Zero a 16-bit e il GX per GameCube mescolato con alcune piccole novità. Il motore che muove il tutto si basa sempre sul glorioso Mode-7, ma in una versione ancora più veloce di quella sfoggiata nel precedente Maximum Velocity. La velocità raggiunge infatti picchi veramente esagerati e per un appassionato della serie questa è già una buona notizia.

Il sistema di controllo riprende in buona parte quello originale, con l'acceleratore da lasciare a piccoli colpetti per affrontare le curve più ostiche, magari in congiunzione con gli aero freni. L'energia della navetta è gestita invece come nell'episodio per GameCube: a partire dal secondo giro può essere consumata per i Turbo e ricaricata sulle strisce verdi. Anche qui gli avversari in gara sono diventati la bellezza di trenta, ma in realtà sullo schermo non se ne vedono mai più di quattro facendo mancare quel potenziale di massa visto così spesso su GC, con eserciti di scatolette che si danno battaglia lungo le pareti di un tubo.

Ovviamente manca anche la terza dimensione e per quanto ci siano richiami estetici agli scenari maestosi dell'ultimo episodio, la loro riduzione in due dimensioni finisce per rappresentarne giusto la palette cromatica.

"La velocità raggiunge picchi veramente esagerati"

La modalità Storia è inframezzata da illustrazioni animate e dialoghi: piacevole.

Imparare la posizione dei boost è essenziale per raggiungere la vera velocità smodata.

Gli anni passano, ma Big Blue e il suo tema non hanno perso un briciolo del loro fascino.

I salti con i trampolini non potevano certo mancare e imparare ad atterrare senza perdere velocità è una delle prime tecniche di guida che fareste bene a imparare nel migliore dei modi. I trampolini sono ottimi per tagliare il percorso.

Le mine andrebbero evitate... a meno che non si voglia morire soffrendo.

Il design dei percorsi è notevole e anche qui, appena si inizia a padroneggiare il proprio mezzo alle alte velocità, si possono compiere veri e propri miracoli. Mine schivate all'ultimo istante con un colpetto di aero freno, curva pennellate, e inserimenti delicati lungo traiettorie impossibili diventano normali tecniche del mestiere dopo un po' allenamento. Quello che però forse manca rispetto agli episodi precedenti è la cattiveria degli altri concorrenti, la loro capacità di non mollare mai e di farvi sudare ogni singolo campionato. Per chi ha passato settimane o mesi su GX, i Grand Prix qui proposti risultano quasi una semplice scampagnata domenicale. Certo, l'ultimo campionato e alcune piste danno qualche grattacapo in più, ma quando si finiscono i primi tre campionati ai primi due livelli di difficoltà senza neanche aver mai visto il secondo nello specchietto retrovisore, il senso di smarrimento è forte. Le nuove modalità presenti offrono però altre sfide ai corridori più esigenti che potrebbero trovare troppo morbido il nuovo Grand Prix. La modalità Storia presenta l'opportunità di calarsi nei panni dei personaggi del gioco e della serie TV. Lo scopo è quello di completare le missioni lungo la linea narrativa di ogni personaggio che vanno dall'arrivare primo durante una gara a due, al riuscire a giungere integri al traguardo entro un certo tempo. Completando le missioni si sbloccano altri personaggi e le loro missioni che finiscono spesso per intrecciarsi. Il tutto è accompagnato da una serie di schermate più o meno animate che hanno il compito di portare avanti la trama. La modalità Challenge, vera novità per la serie, ricorda un po' le patenti viste in altri giochi di guida. Qui, il giocatore è chiamato a eseguire dei tratti più o meno brevi presi dai percorsi nel minor tempo possibile. Ogni prova costringe a usare il veicolo a lei legato, dimostrandosi un ottimo modo per imparare al volo le differenze all'interno del parco macchine del gioco e per prendere confidenza con i comandi. Se però il bronzo lo si acciuffa anche con un paio di rimbalzi di troppo, l'oro è una chimera che richiede prove su prove e ancora prove. Troviamo che siano un'ottima trovata per un capitolo portatile della serie, visto che si rivelano delle prove mordi e fuggi perfette per delle partitelle rapide. Assieme al classico Time Attack è proprio qui che si possono ottenere le soddisfazioni più grandi, ma è una consolazione un po' amara se si pensa alle emozioni che ci ha da poco regalato il suo fratello maggiore.

Le piste immerse nella nebbia regalano quel pizzico di adrenalina in più dato dalla scarsa visibilità.

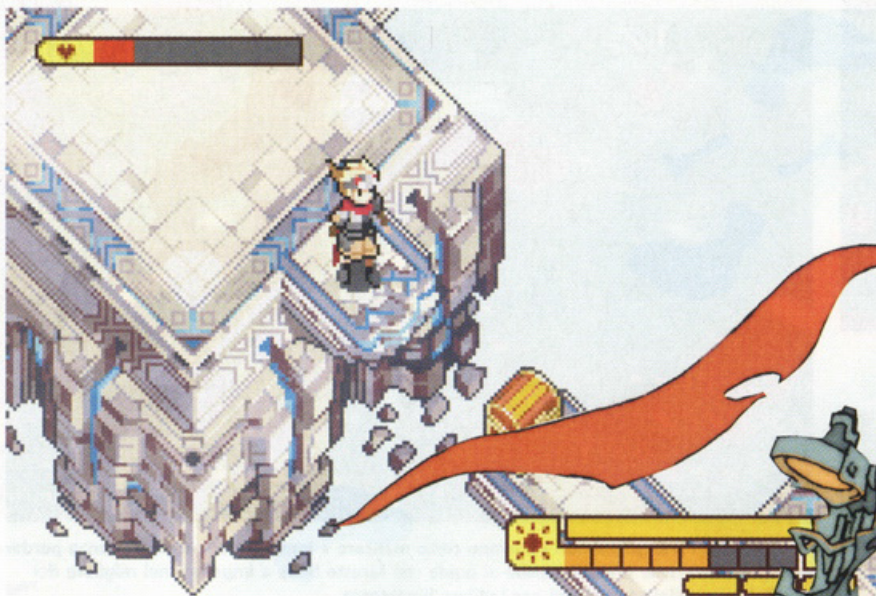
FATTORE N
Il sistema di controllo e il design delle piste sono sempre una goduria.

GRAFICA
La velocità raggiunta è persino superiore a quella del precedente episodio.

SONORO
Un accompagnamento che se in alcuni brani è sublime in altri conquista meno.

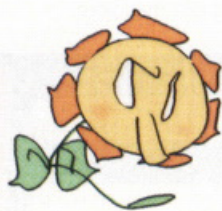
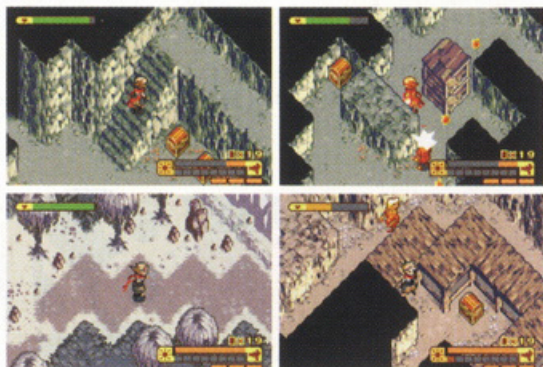
TEMPO
Manca un po' il senso di sfida nei Grand Prix, ma la carne al fuoco è tanta.

GLOBALE
Un nuovo F-Zero che presenta delle novità ma non raggiunge l'eccellenza a causa di un intenerimento degli avversari.

Recensione

BOKTAI: THE SUN IS IN YOUR HAND

"Il mondo è splendidamente dipinto utilizzando i migliori pennelli tecnologici del portatile Nintendo"

GAMEINFO

- **USCITA** Disponibile
- **SVILUPPATORE** Konami
- **EDITORE** Konami
- **DISTRIBUTORE** Halifax
- **GIOCATORI** 1-4
- **SALVATAGGIO** Cartuccia

Il primo elemento distintivo di Boktai, non solo rispetto alla concorrenza più prossima, ma addirittura nei confronti dell'intero settore dei videogiochi, è senza dubbio l'implementazione dell'illuminazione all'interno del pallido e triste mondo nel quale si muove Django, il fragile cacciatore di vampiri tratteggiato da Kojima. La cartuccia di Boktai, infatti, è dotata di un piccolo sensore in grado di rilevare la luce solare, rovesciandola successivamente all'interno delle schermate di gioco. Questo assurdo e azzeccato accorgimento, legato a doppio filo allo scorrere del tempo dettato da un orologio interno, sfocia in una serie di innovazioni decisamente esaltanti, alcune facilmente intuibili, altre invece assolutamente inedite e sorprendenti. Tra queste ultime bisogna ovviamente porre in evidenza il fatto che, sebbene nel mondo "reale" si stia giocando con il proprio GBA sotto un sole caldo e luminoso, non sempre la luce riuscirà a penetrare nell'universo di Boktai. All'interno dei dungeon è infatti indispensabile continuare a cercare accessi a cortili interni e a balconate, o ancora aguzzare la vista per scorgere piccole feritoie o squarci nei soffitti, così che un filo di luce possa fare capolino e ricaricare l'arma, la leggendaria Gun del Sol. L'energia solare immagazzinata in tempo reale dal sensore ha infatti come prima funzione quella di ricaricare l'arma di Django, una pistola a raggi solari, inizialmente in grado di arrestare, stordire e ferire lievemente le immonde creature che, dopo il risveglio del-

A NOI DUE, VAMPIRO!

Dopo aver affrontato i Vampiri alla fine dei dungeon principali, Django li rinchiuderà nella loro bara, e dovrà trascinarli fino al luogo adibito al rogo purificatore (foto 1). Una volta collocato il feretro al centro dello spiazzo e richiesta la benedizione del nostro astro luminoso (foto 2), bisognerà combattere di nuovo sotto il Sole, bruciandoli attraverso una meccanica di gioco che ricorda lo scontro con la celebre pianta senziente di Metroid Prime (foto 3).

Attraversare i dungeon trascinandosi dietro la bara rinnova le sfide.

l'orrore dei vampiri, hanno preso possesso delle lande di Istrakan. La Gun del Sol è, ancora più dell'energia solare, il vero e proprio fulcro di tutto il gioco, visto che attraverso i potenziamenti recuperabili nei vari dungeon sarà possibile architettare e pianificare strategie sempre diverse.
Il confronto diretto con i ghoul, le mummie e i golem che pattugliano e sorvegliano le labirintiche catacombe di Istrakan è decisamente sconsigliato, lasciando invece spazio a un ventaglio di tattiche stealth assolutamente riuscite. Buona parte dei puzzle che, a intervalli più o meno regolari, arrestano il cammino di Django sono ovviamente legati all'utilizzo delle fonti luminose, andando a svecchiare con un semplice accorgimento "tecnologico" più di venti anni di enigmi ormai stantii. Utilizzando al meglio le caratteristiche della Gun del Sol è infatti possibile interagire in maniera decisamente "sottile" con i ghoul che perlustrano le varie stanze, utilizzandoli (per esempio) come pesi per far scattare i consueti meccanismi di apertura delle porte.
Ma in realtà le capacità di astrazione e di intuizione del giocatore verranno più che mai messe alla prova dai terribili puzzle a base di blocchi e casse di legno. Kojima, traendo vantaggio dai limiti hardware del GBA, ha utilizzato al meglio la prospettiva isometrica, sfruttandola non solo per ricreare in maniera dettagliata e ispirata la realtà in cui è immerso Django, ma anche per ricostruire dei complessi architettonici palesemente ispirati dalle intuizioni di Escher, sui quali prendono vita tali enigmi. La trama del gioco ha il solo compito di fornire un minimo contesto "storico" alle avventure di Django e, fortunatamente, si dimentica di tutti i pretestuosi cliché dei GdR, sebbene la gestione dell'inventario, così come l'assemblaggio delle varie parti della Gun del Sol, non abbiano nulla da invidiare ai più complessi GdR disponibili per GBA. In effetti il mondo di Istrakan risulta già perfettamente ricostruito senza aver bisogno di posticce derive narrative, soprattutto perché splendidamente dipinto utilizzando i migliori pennelli tecnologici del portatile Nintendo.

L'accesso ai covi dei servitori dei Vampiri coincide con l'ennesima avventura tra puzzle e labirintiche segrete. Che il Sole sia con noi!

In basso a destra è segnalata la quantità di energia solare rimasta.

Graficamente e stilisticamente Boktai è semplicemente splendido.

FATTORE N
Le meccaniche legate al sensore sono tra le più originali mai viste.

GRAFICA
Tutto è curato e ispirato, grandioso l'uso dei colori.

SONORO
Composizioni evocative dalle armonie sospese e flebili.

TEMPO
L'avventura non è lunghissima, ma il ritmo di gioco è straordinario.

GLOBALE
Uno dei migliori titoli disponibili per GBA, e non solo. Boktai è un gioco appassionante e coinvolgente. Splendido.

95%

SWORD OF MANA

"Il sistema di combattimento rappresenta sicuramente uno dei punti di forza del gioco"

La veste grafica è magnifica, ai livelli di Golden Sun.

GAMEINFO

- **USCITA**
  Disponibile
- **SVILUPPATORE**
  Brownie Brown
- **EDITORE**
  Square/Enix
- **DISTRIBUTORE**
  Nintendo
- **GIOCATORI**
  1
- **SALVATAGGIO**
  Cartuccia

Nei primi mesi del 1993, i possessori del glorioso Super Nintendo, ancora intenti (dopo quasi due anni...) a esplorare la terra di Hyrule in A Link to the Past, vennero sorpresi dalla pubblicazione di un gioco assolutamente fantastico. Secret of Mana, seguito di un misconosciuto titolo per Game Boy (Seiken Densetsu), colpì prepotentemente la capacità critica sia degli appassionati, sia della stampa specializzata, arrivando addirittura a essere paragonato al terzo episodio della saga di Zelda. I meriti del titolo Squaresoft, in effetti, erano veramente moltissimi, andando a sorridere ad elementi decisamente innovativi (un GdR arcade improntato sul multiplayer? Siamo sicuri di aver visto questa formula riproposta in tempi recenti...) e curando, con somma attenzione per i dettagli, il comparto grafico e sonoro. Proprio a causa dell'alto prestigio della serie erano in molti ad attendere con grande interesse questa "opera prima" di Brownie Brown, un team di sviluppo fondato da quattro ex dipendenti Squaresoft che, già nel 2001, aveva deliziato il pubblico con il GdR Magical Vacation. Quel gioco, frutto della ritrovata armonia tra Nintendo e Square/Enix, è andato così a porre le basi per un progetto di maggior prestigio, il remake del primo episodio della serie Seiken Densetsu. Similmente agli episodi disponibili per il 16 bit Nintendo, Sword of Mana si presenta come un classico Gioco di Ruolo strutturato secondo il tipico canovaccio a base di

L'ALBERO GENEALOGICO

L'epopea della leggendaria saga targata Squaresoft è stata raccontata attraverso numerosi giochi, cambiando spesso piattaforma di riferimento nel corso di quasi quindici anni.

SEIKEN DENSETSU, GAME BOY (1991)
Conosciuto negli USA come Final Fantasy Adventure, è il titolo di cui Brownie Brown ha utilizzato l'intelaiatura per la realizzazione di Sword of Mana.
Decisamente poco conosciuto, e passato praticamente inosservato ai tempi della pubblicazione, secondo alcuni può essere considerato uno dei migliori GdR per Game Boy.

SEIKEN DENSETSU II, SUPER FAMICOM (1993)
Uno dei pochi GdR di stampo orientale che graziarono la line-up degli utenti europei del Super Nintendo. Arrivato in Occidente con il titolo di Secret of Mana, riuscì immediatamente a stuzzicare l'immaginario di tutti quei giocatori che, all'epoca, si erano cimentati nelle avventure di Link. Innovativo e curatissimo, rimane ancora oggi un vecchio amore redazionale.

SEIKEN DENSETSU III, SUPER FAMICOM (1995)
Nonostante il lavoro di traduzione fosse praticamente concluso, Square decise di non importare in Occidente quello che sarebbe dovuto essere Secret of Mana 2. Il gioco era di qualità elevatissima, ed è un peccato che in pochi abbiano avuto modo di provarlo. Proprio per questo motivo un gruppo di folli si è cimentato in un'opera di traduzione amatoriale, così da renderlo accessibile a (quasi) tutti. Sbirciate su Internet...

SEIKEN DENSETSU: LEGEND OF MANA, PLAYSTATION (1999)
Con la saga di Final Fantasy ormai ai picchi della popolarità, il povero albero del Mana rimase abbandonato a se stesso, ormai avvizzito e spoglio. Square pubblicò nel disinteresse generale il gioco conosciuto in Occidente come Legend of Mana, stravolgendo le caratteristiche della saga, abbracciando una veste grafica bidimensionale assolutamente evocativa e regalando un sorriso ai giocatori più snob ed elitari.

esplorazione ed evoluzione del proprio personaggio, appesantito (come da tradizione) da una pessima e polverosa componente narrativa. Le fasi esplorative, probabilmente a causa dell'ingombrante e storica eredità del titolo, purtroppo non si discostano mai dall'ovvietà, risultando così completamente dimentiche delle brillanti innovazioni (tra "sottogiochi" e fasi platform) portate sugli schermi da Mario & Luigi Superstar Saga. Fortunatamente, però, il nuovo titolo Square Enix/Nintendo ha mantenuto nella propria meccanica di gioco almeno il vivace approccio arcade ai combattimenti tipico della serie, che raggira gli scontri casuali gestiti a turni andando invece a ispirarsi agli sbarazzini duelli "in tempo reale" di A Link to the Past. Il sistema di combattimento, semplicissimo sotto il profilo dell'interfaccia di controllo, rappresenta sicuramente uno dei punti di forza del gioco, sposando un'invidiabile immediatezza a una buona profondità. Quest'ultima è garantita non solo dalle peculiarità dell'arsenale a disposizione del protagonista, ma anche dalla gestione delle arti magiche, i cui effetti variano in relazione alle armi utilizzate. Combattere contro i buffi e "cartoonosi" avversari, che tenteranno in tutti i modi di impedirvi di proseguire lungo i rigidissimi binari narrativi del gioco, si rivela quindi un divertimento frenetico e stimolante, rovinato però dalla disgraziata implementazione dell'intelligenza artificiale dei vostri compagni d'avventura. Come nel glorioso Secret of Mana, infatti, per buona parte delle vostre peripezie sarete accompagnati da un personaggio secondario, teoricamente in grado di aiutarvi nei combattimenti e di farvi da spalla nei tragicomici scambi di battute con i Personaggi non Giocanti. Purtroppo, però, nonostante la possibilità di influire (tramite una schematica interfaccia) sull'approccio agli scontri del vostro compagno, quest'ultimo passerà la maggior parte del tempo incastrato nei fondali, ingarbugliato fra i cespugli e bloccato tra le rocce, finendo per risultare l'ennesima trovata "riuscita a metà" di un gioco incompiuto.

Alcune delle chicche più riuscite del gioco strizzano l'occhiolino ai precedenti capitoli, come questo magico albero parlante.

La stanca trama di Sword of Mana, non è un granché.

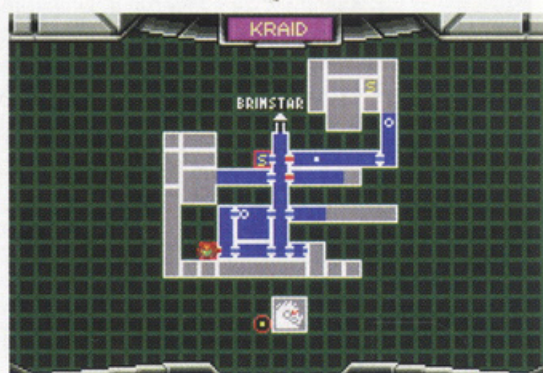
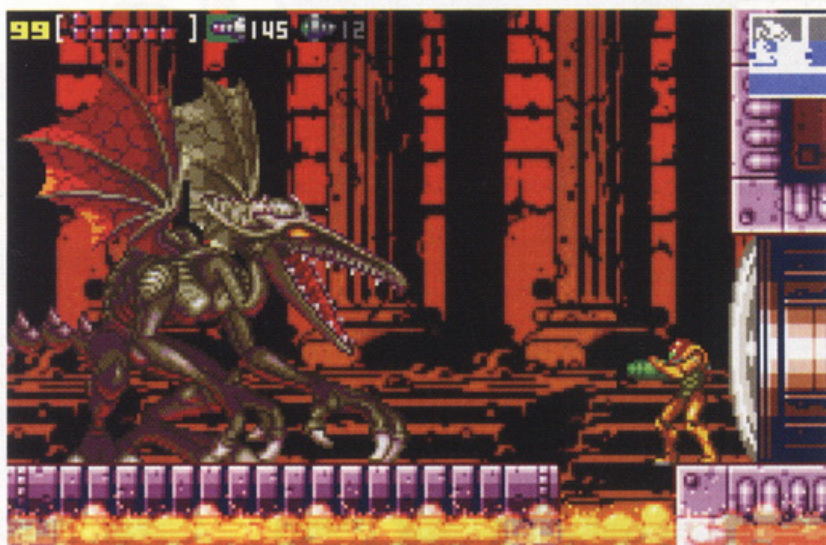
Gli scontri con i boss alla fine dei dungeon sono facilotti. Come il resto del gioco...

FATTORE N
I combattimenti dinamici non bastano a salvare dalle fasi più noiose.

GRAFICA
La veste grafica è magnifica, curata e dettagliata.

SONORO
Gli effetti sono più che altro funzionali, mentre le musiche sono melodiche.

TEMPO
Venti ore di gioco sono tante, anche se non sempre passano divertendosi.

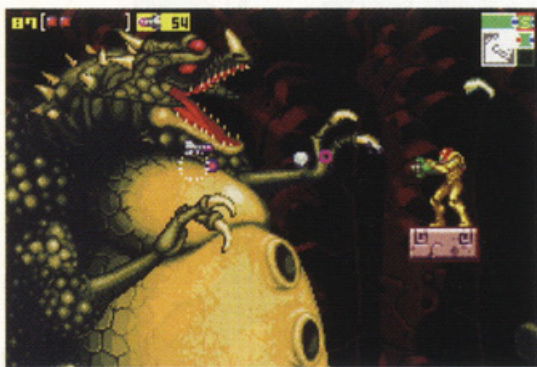
GLOBALE
Un gioco divertente nelle fasi incentrate sull'azione più pura, macchiato indelebilmente da una serie di sbavature strutturali.

"Il cuore del gioco resta sempre nella spasmodica, quasi maniacale, esplorazione delle mappe"

METROID: ZERO MISSION

GAMEINFO

- **USCITA**
  Disponibile
- **SVILUPPATORE**
  Nintendo
- **EDITORE**
  Nintendo
- **DISTRIBUTORE**
  Nintendo
- **GIOCATORI**
  1
- **SALVATAGGIO**
  Cartuccia

Come per i suoi predecessori, è piuttosto difficile catalogare Zero Mission in un genere unico, vista la comunione di elementi che lo caratterizzano. Si passa da intere sezioni dedicate a saltare di piattaforma in piattaforma, a scontri feroci con i mortali metroid che infestano il pianeta Zebes, per quanto il cuore del gioco resti sempre nella spasmodica, quasi maniacale, esplorazione delle mappe, sia al giusto scopo di proseguire, sia per la soddisfazione di recuperare il maggior numero possibile di potenziamenti.

Ciò che in effetti si apprezza maggiormente, mentre si è impegnati a peregrinare nelle diverse caverne che compongono l'interno del pianeta, è l'impeccabile design dei livelli che riesce a offrire una sfida sempre avvincente e, in un certo senso, originale, sfruttando continuamente gli stessi elementi che, tuttavia, vengono di volta in volta rimescolati per dare origine a un piccolo puzzle, sempre diverso dal precedente. Stupisce, infine, il come tutto ciò che è presente sullo schermo, dalla piattaforma sospesa nel nulla, al muro che è possibile spaccare senza apparente ragione, celi in realtà uno scopo preciso, che è compito del giocatore scoprire, traendone ancor più soddisfazione che nell'eliminazione dei seppur sfiziosi boss. È, però, su questo punto che Zero Mission tende, in parte, a offrire il fianco, dal momento che gli scontri con i giganteschi abitanti di Zebes si risolvono tutti troppo velocemente, soprattutto se si è investito un po' di tempo nella ricerca dei vari potenziamenti. Ci si trova fin troppo spesso a sudare maggiormente nel tentativo di raggiungere il

Kraid sarà il primo boss "serio" che vi troverete ad affrontare... non che sia molto difficile, purtroppo.

Per eliminare alcune creature dovrete usare un po' di creatività.

Le statue dei Chozo dovranno essere attivate per ricevere indizi su dove spostarsi.

Alcuni nemici "normali" richiederanno un certo impegno per essere eliminati.

Per superare questi blocchi organici dovrete sfruttare elementi ostili.

Le statue dei Chozo dovranno essere attivate per ricevere indizi su dove spostarsi.

cattivo di turno, piuttosto che nella sfida stessa, relegando, di fatto, quello che sarebbe dovuto essere un momento clou a una mera formalità, con la legittima delusione del caso. Resta però sottinteso che questo aspetto è più una macchia nel curriculum di Zero Mission, piuttosto che un reale difetto, soprattutto considerando la cura con cui il tutto il resto del gioco è stato realizzato. Mantenendo quella che va ormai considerata come immortale tradizione, Zero Mission costruisce l'intera struttura dell'esplorazione dietro alla progressiva scoperta delle capacità offensive e di movimento di Samus. Le mappe vengono di volta in volta svelate grazie a successivi passaggi che seguono l'acquisizione di una nuova caratteristica. Queste ultime ricalcano per filo e per segno quelle viste in Fusion e aggiungono, di conseguenza, gradite novità alla dotazione dell'originale Metroid, per quanto l'impiego di quelle più avanzate sia condannato alle ultime battute di gioco. La sensazione di potere che si riceve con la graduale scoperta delle abilità è davvero incredibile, così come l'impiego, spesso al limite della follia e della manualità, che ne viene richiesto per cercare di ottenere tutti i potenziamenti e raggiungere il fatidico 100%. La linearità dei livelli, in un certo senso "vittima" di un concept originario degli anni '80 (soprattutto se paragonato al design ex novo di Metroid Fusion), viene però rotta dalla necessità di trovare il macchinoso metodo per svelare il segreto che, spesso, viene sventolato davanti agli occhi del giocatore più attento, senza contare la sorpresa verso la fine, per i più curiosi relegata a un apposito box. Laddove, invece, Zero Mission sembra superare il suo predecessore su GBA è nella grafica che, se non nella bellezza o nei dettagli, batte il Fusion per velocità e fluidità, portando tuttavia a suo vantaggio dei fondali occasionalmente meno ricchi di particolari, seppur caratterizzati da stile e inventiva.

FATTORE N

È Metroid fino all'ultimo segreto da trovare, con un design ineccepibile.

SONORO

Musiche sempre di alta qualità, nel remix dei temi classici della.

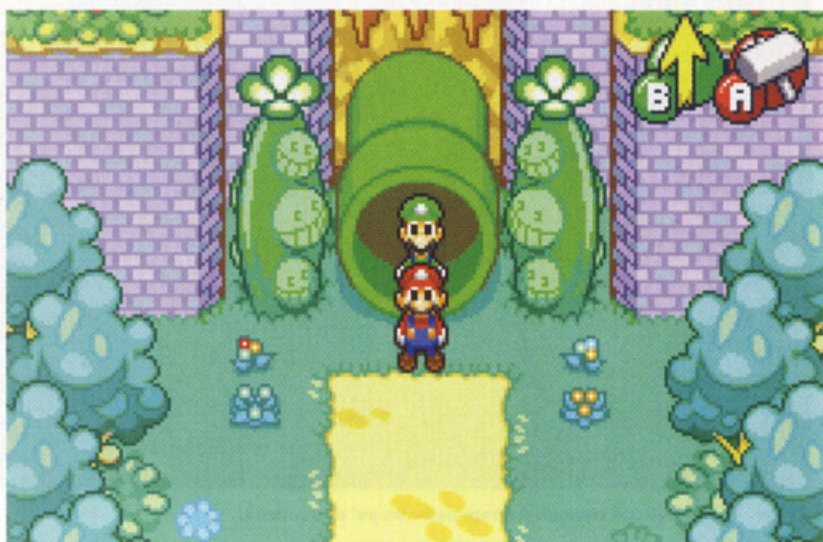
GRAFICA

È il suo fiore all'occhiello, colorata, ricca di dettagli, fluida e veloce.

TEMPO

Finire il gioco non è difficile, ma giungere al 100% richiede molto impegno.

GLOBALE

Un secondo eccellente capitolo nella saga di Metroid su GBA, che sfiora per poco vette di eccellenza.

Potevano forse mancare i tubi in un'avventura di Mario? No, e in questo caso servono da rapido teletrasporto per le zone più remote.

MARIO E LUIGI SUPERSTAR SAGA

GAMEINFO

- **USCITA**
  Disponibile
- **SVILUPPATORE**
  Nintendo
- **EDITORE**
  Nintendo
- **DISTRIBUTORE**
  Nintendo
- **GIOCATORI**
  1
- **SALVATAGGIO**
  Cartuccia

La terza gita dell'universo di Mario nel mondo dei GdR è una gita che la tradizione vuole simile a una scampagnata fuori porta, comprensiva di una deviazione nell'ambito dei giochi di piattaforme. Un idraulico del genere, votato all'interazione diretta con il giocatore si sentirebbe ingabbiato dalle semplici meccaniche basate quasi interamente sui menu dei GdR nipponici.
Questa contaminazione è sempre stata presente nella serie, tanto in Super Mario RPG per SNES che nel meraviglioso Paper Mario per N64, ma non si era mai estesa così tanto all'interno del gioco. In Mario e Luigi ci sono i classici combattimenti a turni dei GdR e ci sono i vari menu, l'equipaggiamento, le pozioni, i poteri speciali, i punti vita e le statistiche. Ma trovano spazio anche le piattaforme, i baratri, i salti e il tempismo nel premere il pulsante giusto al momento giusto, tipici invece dei giochi di piattaforme. Il bello è che il tutto funziona alla perfezione, a patto di amare entrambi i generi da cui deriva. La struttura del gioco si basa tutta sull'accoppiata Mario e Luigi.
Sono loro i protagonisti indiscussi, sia della trama che della struttura. Poco alla volta i poteri dei due si diversificano e si passa con naturalezza dall'uno all'altro compiendo azioni sempre più complesse ed è esaltante quando ci si ritrova a poter risolvere enigmi e superare labirinti e dungeon ricorrendo alle varie combinazioni possibili. Lungo le loro avventure i due non possono che ritrovarsi

> "Un fulmine a ciel sereno cesellato in ogni suo più piccolo particolare"

i combattimenti richiedono un pizzico di strategia: per le spine ci vuole il martello, per i koopa il salto è l'unica arma e per i boss...

I livelli sottomarini nascondono un sacco di primizie, per acciuffarle è però essenziale far collaborare la coppia di idraulici...

I sottogiochi nascosti sono tantissimi e sono uno più spassoso dell'altro.

a combattere, d'altronde stiamo sempre parlando di un GdR, ma potete dire addio ai poco graditi combattimenti casuali. I nemici sono infatti visibili nel mondo di gioco e il duello ha inizio solo quando ci si "cozza" addosso. I combattimenti sono gestiti a turni: si seleziona l'attacco che si vuol far eseguire prima a un fratello e poi all'altro, e quindi si attende che tocchi al nemico ma... c'è un ma. Anche nei combattimenti il giocatore è chiamato ad agire: quando si esegue un colpo, se si preme il pulsante al punto giusto, si arrecano più danni agli avversari e quando questi ultimi attaccano è possibile schivare il colpo o persino contrattaccare. Basta avere un minimo di riflessi e conoscere il nemico. Questa interazione nei combattimenti non solo li rende più divertenti e ritmati, ma stimola il giocatore a mantenere alta l'attenzione: il tempismo può fare veramente la differenza e lo scontro contro un boss in cui si è morti per distrazione al quarto round, può trasformarsi al secondo tentativo in una battaglia perfetta in cui si schiva ogni attacco e si conclude con il "perfect". I combattimenti, poi, riescono a non subissare il giocatore di menu, non rinunciando comunque alla complessità tattica: più si avanza, più si conquistano nuove frecce al proprio arco e il divertimento non manca mai con martelli, attacchi combinati, strategia di coppia. Non è il numero delle abilità che stupisce, ma la grazia e l'intelligente implementazione che hanno nei combattimenti. Da guardare Mario e Luigi Superstar Saga è una gioia per gli occhi. Il suo stile pulito e ultravivace riesce a renderlo facilmente giocabile sul portatile Nintendo e la sua indubbia cura ed eleganza lo trasformano in uno spettacolo colorato e raffinato se goduto su un televisore tramite Game Boy Player e GameCube. I mondi coloratissimi e pieni di vita nascondono mille sorprese e i nemici passano in rassegna tutta l'immaginario antagonista della saga: dai goomba, alle piante piranha, dai koopa ai bob-omb. Anche le musiche seguono lo stesso canovaccio ripercorrendo tutte le melodie dei giochi degli idraulici, riarrangiate per l'occasione: dal primo Super Mario Bros. Nel suo complesso Mario e Luigi Superstar Saga è un fulmine a ciel sereno, ci aspettavamo un buon gioco per gba e ci siamo invece ritrovati per le mani un piccolo grande capolavoro, cesellato in ogni suo più piccolo particolare, impegnativo, pieno di sorprese e soprattutto divertentissimo.

I blocchi fratello racchiudono un sacco di monetine ma ci vuole tempismo per averle.

FATTORE N
Il sistema di combattimento è divertente quanto ben congegnato.

SONORO
Una raccolta di tutti i brani storici di Mario arrangiati con classe.

GRAFICA
Colori vivaci e personaggi esilaranti caratterizzati alla grande.

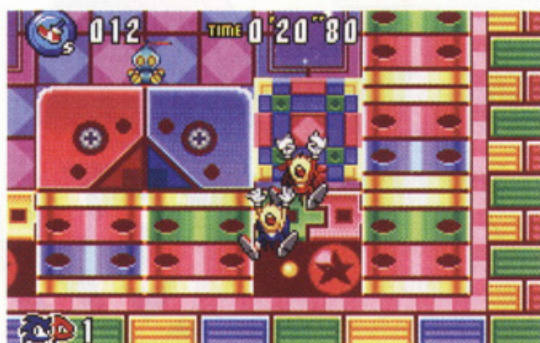
TEMPO
Più si gioca più ci si diverte, accumulando abilità, poteri e oggetti.

GLOBALE
Un piccolo capolavoro portatile: sfizioso come Zelda, intrigante come un buon GdR e divertente come Mario.

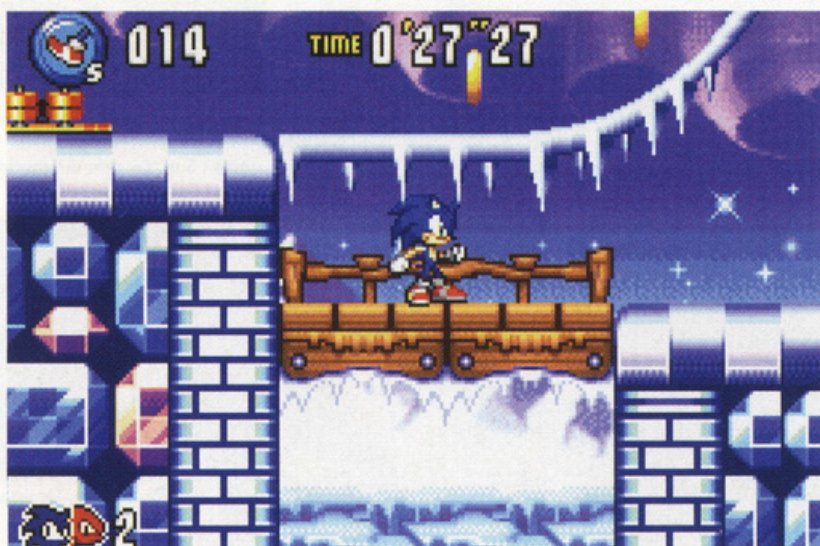
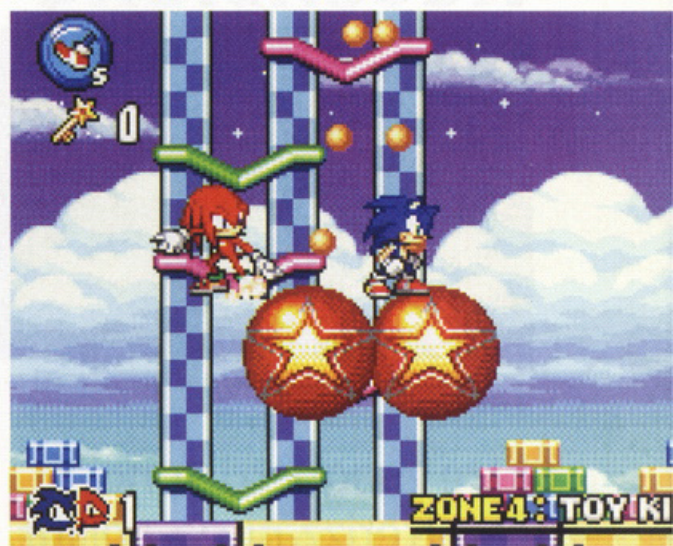
99%

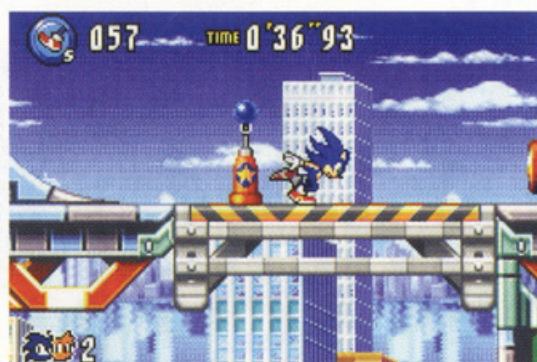
Sott'acqua è ancora necessario cercare le bolle di ossigeno.

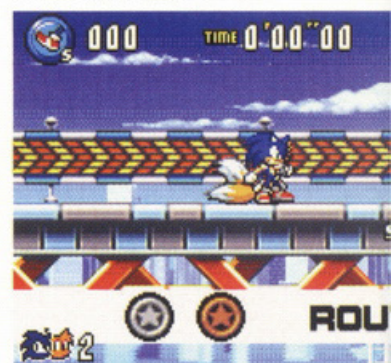
SONIC ADVANCE 3

"Tutto si muove velocemente, ancora più velocemente che nel precedente episodio"

GAMEINFO

- **USCITA**
  Disponibile
- **SVILUPPATORE**
  Sega
- **EDITORE**
  THQ
- **DISTRIBUTORE**
  Halifax
- **GIOCATORI**
  1
- **SALVATAGGIO**
  Cartuccia

Per quanto Sonic Advance 3 sia costruito sulle basi del suo predecessore e non esiti a intersecare il suo DNA con quello di Sonic Heroes, il risultato finale non convince come dovrebbe.
Gli inizi sono dei peggiori: il primo livello è poco riuscito sia stilisticamente che, soprattutto, a livello concettuale. Tutto si muove velocemente, ancora più velocemente che nel precedente episodio, tanto che il design dei livelli pare calibrato apposta per approfittare della celerità di Sonic e dei suoi amichetti antropomorfi.
Dove per "approfittare" intendiamo proprio dire che cerca palesemente di barare: quando prenderete la quinta molla di fila, che vi lancia sul terzo scivolo, collegato al quinto giro della morte e vi renderete conto di non aver toccato il pad nei venti secondi, ecco che vi sparano diretti su un cumulo di punte, o in faccia a un nemico. No, non potete evitarli. Siete fiondati contro l'avversario/ostacolo come neanche Hakuma Sato dei tempi più sbarazzini: kamikaze!
E allora via, ricomincia con la vita seguente e ora sì che sai dove andare e quando stare all'erta: ma francamente non ci pare assolutamente una scelta di design in grado né di gratificare il giocatore, né di spin-

★ Poteva forse mancare il classico livello innevato? Certo che no. In questo caso la potenza bruta di Knuckles può aiutare in più casi. Cercate di averlo nel vostro fidato team di assalto.

★ L'icona in alto a sinistra, sotto il piede, vi dice se avete raccolto una chiave particolare.

gerlo a esplorare il livello. Tanto più che la visuale ridotta rispetto agli originali episodi per console casalinghe, la velocità stratosferica e le dimensioni dei livelli (monumentali in alcuni casi), concorrono solamente nel creare una sensazione di smarrimento nell'animo del giocatore.
Dramma reale quindi? No assolutamente, una situazione tanto nera non poteva protrarsi a lungo nel curriculum di una saga comunque di un certo livello. Difatti nel secondo mondo e in quelli seguenti le cose cambiano, e non di poco. Si arriva finalmente a costruzioni e sequenze di salti più accettabili, soprattutto ne compaiono alcune che rendono il giocatore fiero di ciò che riesce a fare, piuttosto che stordito di fronte a quello che non ha fatto (il "non toccare il pad per venti secondi" di cui sopra).
A tutto questo si unisce una certa ispirazione per le scelte grafiche dei livelli, più costanti e "Sonic-ose" rispetto al gioco di un anno fa. Poco fa abbiamo accennato alle influenze di Sonic Heroes su Sonic Advance 3: effettivamente in questo nuovo episodio viene riproposto il sistema con più personaggi contemporaneamente su schermo. Non sono tre come per Sonic Heroes, ma due. La coppia può essere costituita combinando tra di loro Sonic, Tails, Knuckles, Amy o Cream. In questo caso si utilizza unicamente il primo personaggio scelto, mentre il secondo può essere richiamato tenendo premuto R, sfruttandone la particolare abilità (Tails ci lancia verso altezze improponibili, Sonic ci dà una spinta facendoci raggiungere velocità estreme...). Il problema è che, in buona parte delle situazioni, non riesce naturale utilizzare il personaggio ausiliario, intenti come si è a non morire in quel marasma di velocità. Ma l'idea non è da scartare e se ci si fa la mano adeguatamente, può regalare alcune soddisfazioni, che raggiungono l'apice nella modalità cooperativa a due giocatori.
Da annotare, infine, la presenza di vere e proprie mappe anche per la semplice selezione dei livelli... un po' come in Mario 64. Il Sonic Team aveva eliminato questa soluzione in Sonic Heroes e il team esterno di SA3 la adottata nuovamente, per quanto una scelta definitiva sarebbe stilisticamente preferibile.

★ Sonic sfreccia come un razzo verso l'ennesima molla: esplosione di velocità in arrivo.

★ Il secondo mondo, Sunset Hill, ricorda molto da vicino Green Hill Zone, la storica prima zona di Sonic.

FATTORE N
Alcuni livelli davvero frustranti e mal congegnati, altri semplicemente splendidi...

GRAFICA
Ottime animazioni, tanti dettagli, bellissimi i colori e impeccabile la fluidità.

SONORO
Motivetti superiori alla media delle ultime uscite del porcospino.

TEMPO
Per ultimare il gioco e provare tutte le possibili formazioni ci vuole un bel po'.

GLOBALE
Se avete adorato SA2, comprate a occhi chiusi il 3, attendendovi però gli stessi difetti del predecessore.

78%

Ricordatevi che il Grifondoro sta al settimo piano, vedete di non sbagliare!

Le sezioni di cambattimento ricordano da vicino quelle di Golden Sun. Cercate di scoprire i punti deboli del nemico.

La capanna di Hagrid evoca dolci nostalgie della versione caratcea. A quando il sesto volume della saga?

Piton è sempre arcigno, severo e ha una faccia da...

> "I tre maghetti sono caratterizzati da abilità e magie uniche"

HARRY POTTER E IL PRIGIONIERO DI AZKABAN

GAMEINFO

- **USCITA**
  Disponibile
- **SVILUPPATORE**
  Electronic Arts
- **EDITORE**
  Electronic Arts
- **DISTRIBUTORE**
  Halifax
- **GIOCATORI**
  1
- **SALVATAGGIO**
  Cartuccia

Il Prigioniero di Azkaban è un gioco di azione con elementi da GdR, molto simile a un Golden Sun dal design decisamente meno rifinito. Harry, Ron ed Hermione si aggirano, per lo più assieme, nei lugubri corridoi di Hogwarts seguendo lezioni, salvando Crosta dalle grinfie di Grattastinchi, lottando con pagine che vorrebbero lasciare il libro per una scampagnata, cavalcando ippogrifi e cercando, se possibile, di non farsi rubare l'anima dai dissennatori. L'azione su schermo si svolge in tempo reale e al giocatore viene chiesto di risolvere piccoli enigmi e dungeon di modeste dimensioni, avvalendosi dei poteri magici dei tre maghetti, ognuno caratterizzato da abilità e magie uniche. I tre amici usano i relativi poteri per spostare casse, tagliare ragnatele, ghiacciare l'acqua, illuminare strade invisibili. Il problema è che le situazioni sono fin troppo chiare e passare da un incantesimo all'altro risulta tanto intuitivo da mancare di mordente. Meno facili sono i combattimenti contro le creature. Gli scontri, scanditi da rigidi turni, si possono evitare, ma è assolutamente vitale accumulare abbastanza esperienza per affrontare i pericolosi boss. Per quanto Harry Potter e Il Prigioniero di Azkaban sia un gioco graficamente accattivante, perfettamente tradotto in italiano e impregnato di fantasia Potteriana, risulta un'esperienza un po' piatta, senza grandi scossoni. Resta raccomandabile per gli appassionati irriducibili della serie.

FATTORE N
Meccaniche molto intuitive s'infrangono contro una struttura elementare.

GRAFICA
Colorata e deliziosa come si addice al mondo di Harry Potter.

SONORO
Musichette di scarsa atmosfera e presto dimenticabili.

TEMPO
Se amate aggirarvi per Hogwarts non potreste trovare passatempo migliore.

GLOBALE
Un titolo che delizierà gli appassionati di Harry Potter. Tutti gli altri sono pregati di astenersi...

%

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

RIVISTA + GIOCO COMPLETO + DVD A SOLI € 7,70

OPPURE

RIVISTA + GIOCO COMPLETO + 2 CD A € 6,70

LA RIVISTA DI VIDEOGIOCHI PIU' VENDUTA IN ITALIA OGNI MESE IN EDICOLA, CON UN FANTASTICO GIOCO COMPLETO E IN DUE VERSIONI: CON TRE CD-ROM O CON UN DVD DEMO DA PIU' DI QUATTRO GB!

La grafica del nuovo puzzle game della serie Puyo Puyo è davvero coloratissima.

La simpatia di questa nuova produzione targata Sega pervade ogni pixel a partire dal titolo.

Ecco come si presenta il gioco quando nessuno è pronto a sfidare la nostra proverbiale abilità.

"Una montagna di coloratissime caramelle gommose"

PUYO POP FEVER

GAMEINFO

- **USCITA**
  Disponibile
- **SVILUPPATORE**
  Sega
- **EDITORE**
  THQ
- **DISTRIBUTORE**
  Halifax
- **GIOCATORI**
  1-2
- **SALVATAGGIO**
  Cartuccia

Che la serie di Puyo Puyo sia ormai sinonimo di stranezza pare ormai un dato di fatto. Nel caso qualcuno avesse ancora dei dubbi circa la sanità mentale degli sviluppatori, con ogni probabilità ci penserà la trama che "sorregge" questa edizione (e che mischia passeggiate nei boschi, streghe e bon-bon senza farsi troppi problemi) a fugarli definitivamente. Ovviamente, per un puzzle game stimolante e "concettoso" come quello ideato da Sega, la qualità della trama è poco più che fiore all'occhiello (o un'occasione sprecata) che altro, visto che il centro nevralgico dell'esperienza risiede da tutt'altra parte. Come da gommosa tradizione, anche questa volta il giocatore avrà il compito di impilare ordinatamente i bon-bon zuccherosi che cadono dall'alto dello schermo, così da formare delle sequenze di quattro caramelle dello stesso colore. Una volta accostate quattro gelatine, queste scompariranno, dando inoltre il via a una sorta di reazione a catena. L'abilità richiesta al giocatore è proprio quella di posizionare i bon-bon in maniera strategica, così da poter totalizzare punteggi astronomici e sorridere soddisfatti all'idea di poter sfidare i superbi maestri del Puyo Puyo.
Il gioco, anche in questa edizione battezzata Fever, rimane un grande classico, caratterizzato da una notevole immediatezza e nobilitato da una vertiginosa profondità, appoggiata alla notevole varietà delle sfide, che passano da battaglie contro avversari gestiti dall'intelligenza artificiale del GBA, fino a scontri con i propri amici. Oltre che contro se stessi, ovviamente l'impresa più ardua...

Il giocatore di sinistra sta dimostrando tutta la sua bravura nei confronti di quello di destra.

FATTORE N
Immediato, colorato, divertente. Un classico senza tempo.

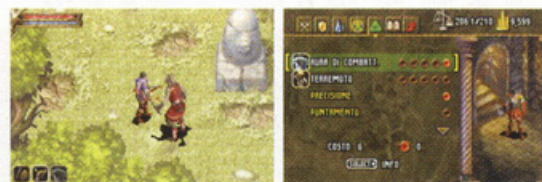
GRAFICA
Come per l'edizione GC, Puyo Puyo non è mai stato così colorato e vivace.

SONORO
Sciocchi effetti sonori e sciocche melodie. Non ci si poteva aspettare altro.

TEMPO
Le sfide con la CPU sono intriganti, ma da soli è un gioco infinito.

GLOBALE
Una versione di Puyo Puyo tutt'altro che rivoluzionaria. Le modifiche, come l'opzione Fever, comunque funzionano.

%

Anche i mostri più comuni saranno di dimensioni piuttosto generose.

L'arco consente sicuri attacchi a distanza, ma non potrete parare.

L'inventario ricalca perfettamente quello visto nel gioco originale.

"Un susseguirsi di combattimenti tra spada e magia"

BALDUR'S GATE DARK ALLIANCE

Parlare con i PNG vi darà accesso a diverse quest.

GAMEINFO

- **USCITA**
  Disponibile
- **SVILUPPATORE**
  Magic Pocket
- **EDITORE**
  Interplay
- **DISTRIBUTORE**
  Ubisoft
- **GIOCATORI**
  1
- **SALVATAGGIO**
  Cartuccia

Nell'improbo tentativo di convertire un titolo così impegnativo come Baldur's Gate, i Magic Pocket, forse proprio per cercare di mantenerne lo stesso impatto visivo, hanno optato per una visuale isometrica piuttosto dettagliata con un utilizzo di sprite di dimensioni decisamente generose. È, inoltre, quanto mai incredibile il modo in cui, in una semplice cartuccia da 64 Mbit, siano riusciti a condensare tutta la lunga avventura del gioco originale, per quanto siano presenti degli evidenti quanto necessari compromessi. Per chi ignorasse la struttura di gioco di Baldur's Gate Dark Alliance, quest'ultima può essere semplicemente descritta come un susseguirsi di combattimenti tra "spada e magia", tutto naturalmente all'insegna della pura azione: a questo va, inoltre, aggiunta la parte GdR che interessa la gestione del personaggio, nei termini di scelta delle abilità al suo passaggio di livello, e la raccolta di equipaggiamenti sempre di sempre maggior prestigio, nel tentativo di rendere meno gravosa l'impresa. All'inizio di ogni partita potrete naturalmente scegliere il vostro avatar tra le tre classi a disposizione (guerriero, mago e arciere), scelta che condizionerà tutto lo svolgersi dell'avventura. Inoltre, per sopperire al nutrito numero di tasti che era necessario utilizzare nel gioco originale, il sistema di controllo vi consentirà di scegliere la funzione del bottone di attacco tra corpo a corpo, distanza e magia, impedendo dunque un utilizzo contemporaneo di incantesimi e attacchi fisici.
Infine, gli altri compromessi di questa, comunque riuscita, conversione riguardano la mancanza di una mappa da consultare e, soprattutto, l'impossibilità di partecipare a una partita che, senza alcun dubbio, rappresentava il vero fiore all'occhiello dell'originale Baldur's Gate Dark Alliance.

FATTORE N
Picchiare richiede abbastanza tattica da offrire varietà e sfida.

SONORO
Qualche musica d'ambiente nei momenti topici e poco altro.

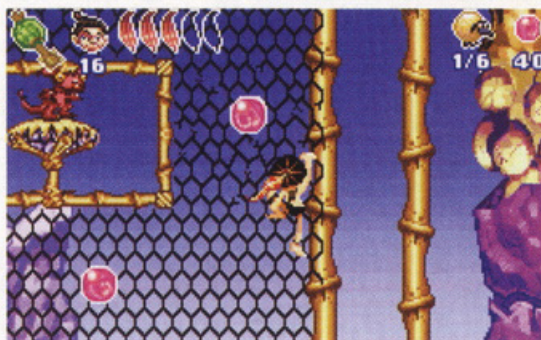
GRAFICA
Inquadratura isometrica e sprite di generose dimensioni.

TEMPO
L'avventura è lunga, divertente e piuttosto impegnativa.

GLOBALE
Una conversione inattesa e ben riuscita, ovviamente entro i limiti (sempre più estremi) del piccolo GBA.

%

Recensione

Questo grazioso pachiderma ci darà un passaggio per affrontare con disinvoltura alcune zone piuttosto impervie della giungla.

Le sfere fuxia sono indispensabili per incremantare il numero di vite (tre) disponibile all'inizio del gioco.

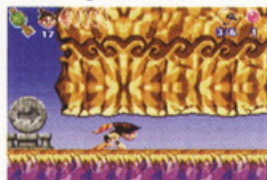
Tak è pronto per farsi affidare una nuova missione: chi sarà finito nei guai stavolta?

TAK E LA MAGIA JUJU

"La disarmante ripetitività dei vari livelli contribuisce a elevare all'ennesima potenza la noia e la frustrazione del giocatore"

GAMEINFO

- **USCITA** Disponibile
- **SVILUPPATORE** Helixe
- **EDITORE** THQ
- **DISTRIBUTORE** Halifax
- **GIOCATORI** 1
- **SALVATAGGIO** Cartuccia

La trama dell'avventura rimane pressoché identica alla controparte per GC, rivisitata e riadattata per vestire i panni di un gioco di piattaforme a scorrimento laterale, ma l'ironia e le idee accattivanti presenti nella versione per il fratello maggiore sembrano irrimediabilmente perse. La disarmante ripetitività dei vari livelli, per quanto riguarda sistema di gioco e tipologia di nemici, nonché l'imprecisione delle collisioni contribuiscono a elevare all'ennesima potenza la noia e la frustrazione del giocatore. Gli obbiettivi di ogni missione si riassumono nella raccolta di erbe, pietre lunari e pecore (compagni di Tak trasformati in amabili ovini), e ben presto ogni spunto si esaurisce miseramente. Le uniche armi a disposizione sono una cerbottana (poco potente ma utilizzabile a distanza) e una mazza: ben poco se si considera che nella stragrande maggioranza dei casi, una volta ottenuta la mazza, preferirete servirvi di quella. Occasionalmente, Tak potrà "travestirsi" da pollo e pesce per usufruire di particolari abilità come per esempio svolazzare e sganciare uova.

Ma nulla di particolarmente attraente. Come se non bastasse, a tradire la sommarietà della realizzazione di questo titolo, si aggiunge la curiosa assenza di ogni tipo di remunerazione per il ritrovamento dell'intero gregge di pecore. Dopo qualche scenario pertanto, a meno che non si voglia perseguire un personalissimo obbiettivo, si abbandona ben presto ogni velleità esplorativa, nel tentativo di raggiungere prima possibile la fine del quadro.

L'alveare si rivela nostro alleto; basta colpirlo per aizzare le api contro le preda più vicina ed eliminarla.

FATTORE N
Fa fatica a decollare e non riesce a guadagnarsi l'attenzione del giocatore.

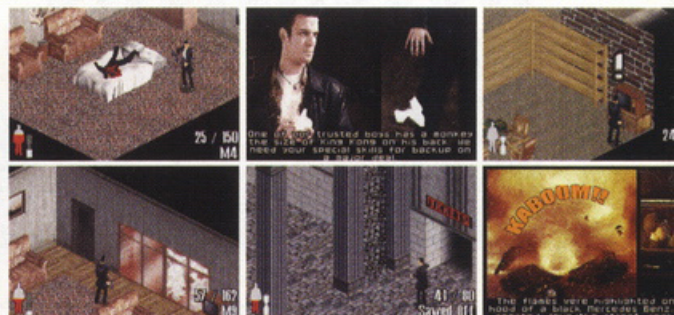
GRAFICA
Realizzazione grafica solo sufficiente, qualche simpatica animazione ma nulla più.

SONORO
Motivetti dal sapore preistorico ed effetti non particolarmente curati.

TEMPO
Il ritmo di gioco, inizialmente discreto, sprofonda ben presto nella ripetitività.

GLOBALE
Insufficiente sul lato tecnico e privo di particolari stimoli, Tak è un acquisto difficilmente consigliabile.

50 %

La caratterizzazione degli ambienti e dei personaggi si mantiene in linea con quanto visto nell'originale edizione per PC e console casalinghe.

Le scene illustrate d'intermezzo sono ben fatte.

MAX PAYNE

GAMEINFO

- **USCITA**
  Disponibile
- **SVILUPPATORE**
  Mobius Entertainment
- **EDITORE**
  Rockstar Games
- **DISTRIBUTORE**
  Take 2
- **GIOCATORI**
  1
- **SALVATAGGIO**
  Cartuccia

Max Payne per GBA si presenta sotto forma di uno sparatutto con visuale isometrica dall'alto, ospitato da ottime ambientazioni in 2D e impreziosito da personaggi poligonali. Tali scelte grafiche vengono giustificate da precise esigenze tecniche: se il "sacrificio" della terza dimensione per gli scenari rappresenta un ragionevole compromesso fra gameplay e potenzialità della macchina, il discorso cambia in merito alla decisione di conservare la tridimensionalità dei protagonisti. Tutto ruota intorno a quello che è ormai considerato il "marchio di fabbrica" della serie e il migliore amico di chiunque si trovi coinvolto in una sparatoria: il Bullet Time. Il signor Payne può infatti rallentare sensibilmente i movimenti di chi lo circonda, per trarsi d'impiccio in situazioni particolarmente complicate. In realtà, questa possibilità viene ampiamente sfruttata nell'economia del gioco, al punto da rendersi praticamente indispensabile nella maggior parte dei casi. Sebbene il serbatoio di energia necessaria per eseguire il Bullet time sia decisamente limitato, esso si riempie gradualmente ogni volta che si uccide un avversario. A rendere il tutto più realistico contribuisce un'alta soglia di interattività con gli elementi che compongono gli scenari, che sono così soggetti all'azione di proiettili e urti violenti. Nel complesso, dunque, non ci si può che dichiarare soddisfatti del lavoro svolto dagli sviluppatori: l'aspetto sonoro è curato quasi maniacalmente in ogni suo aspetto, e la grafica pulita ed essenziale riesce efficacemente nel compito di riprodurre l'atmosfera noir che si respira dall'inizio alla fine.

> "Il signor Payne può rallentare sensibilmente i movimenti di chi lo circonda"

FATTORE N
Conversione ben riuscita dal gameplay essenziale ma solidissimo.

GRAFICA
Animazioni fluide sullo sfondo di inquietanti scenari molto curati.

SONORO
Doppiaggio entusiasmante e sonoro all'altezza.

TEMPO
Quattro ore di gioco sono poche, anche se divertenti.

GLOBALE
Praticamente impossibile aspettarsi qualcosa di più. Tutto ciò che doveva esserci è presente in splendida forma.

%

Lo stile grafico è quello di sempre: piacevole, oltre che molto personale.

Una corsa in groppa a un orsetto bianco? Meno male che il WWF non sta guardando...

La distruzione di casse e la raccolta di frutta sono come sempre elementi cardine.

Ecco la malvagia alleanza in tutta la sua bruttezza. Fermiamoli!

Eliminare gli elicotteri e salvare Crash fa parte dell'ordinario

La qualità artistica delle card è davvero infima.

CRASH BANDICOOT: FUSION

> "I minigiochi sono in gran parte frenetici, immediati e palesemente ispirati ai classici da sala giochi del passato"

GAMEINFO

- **USCITA**
  Disponibile
- **SVILUPPATORE**
  Vicarious Visions
- **EDITORE**
  Vivendi
- **DISTRIBUTORE**
  Leader
- **GIOCATORI**
  1-4
- **SALVATAGGIO**
  Cartuccia

Specialmente su GBA, i platform continuano ad avere un buon riscontro tanto che mascotte più o meno riuscite degli anni passati, come il qui presente Crash Bandicoot o lo Spyro di cui parliamo in queste pagine, sembrano ormai essersi trasferiti in pianta stabile sul portatile Nintendo. Probabilmente consapevole della necessità di rinfrescare il genere, i Vicarious Vision hanno optato per una struttura di gioco in gran parte differente dai passati capitoli. Mentre in precedenza la componente platform era il fulcro del gioco, al contrario in Fusion tali sezioni non rappresentano altro che le fasi di collegamento tra un minigioco e un altro. Questi ultimi, in gran parte frenetici, immediati e palesemente ispirati ai classici da sala giochi del passato, mettono il giocatore di fronte a una moltitudine di situazioni diverse: si va dalla classica distruzione delle casse al sollevamento pesi, dall'eliminazione di un'invasione aliena alla barbara uccisione, via bazooka, di un gregge di pecore e così via. Tutto è ovviamente condito con abbondanti dosi di umorismo e demenzialità, elementi tipici della serie. Non contenti, i programmatori hanno anche deciso di implementare un sistema di collegamento con Spyro Fusion che va sia a toccarne la trama, con tanto di malvagia alleanza tra il Dr. Cortex e Ripto, sia a inserire ambientazioni e personaggi della serie del draghetto viola. Non manca inoltre la possibilità di scambiare tra i due giochi delle carte da collezione, per raggiungere il totale complessivo di cento unità. Tutto perfetto quindi? Non del tutto. Incredibilmente infatti, il difetto maggiore del gioco va ricercato nelle sezioni platform, incredibilmente piatte e prive di spessore, che abbassano notevolmente il valore complessivo del prodotto.

Le sezioni platform non rappresentano assolutamente una sfida degna di nota...

... tanto più dal momento che le vite sono infinite e non si viene penalizzati in caso di errore.

FATTORE N
Un buon numero di minigiochi, molti dei quali piuttosto divertenti e vari.

GRAFICA
Rispetto ai precedenti episodi è tutto più o meno uguale. Carina.

SONORO
Idem come sopra, anche il sonoro è praticamente sempre lo stesso.

TEMPO
Piuttosto breve e molto semplice, ma si può collegare con Spyro Fusion.

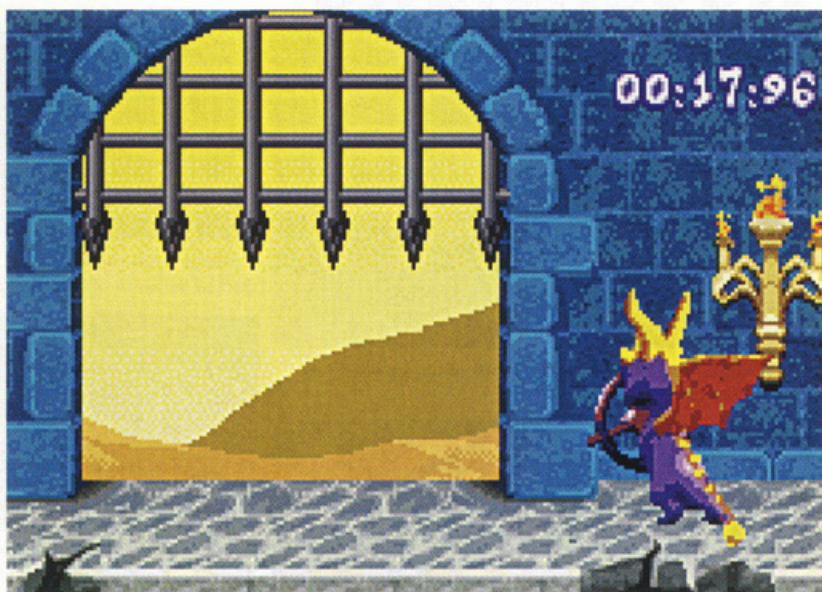
GLOBALE
Lodevole il tentativo di rinfrescare la serie con una struttura diversa dal solito. Peccato per le sezioni platform.

64 %

Ecco una delle card collezionabili in tutta la sua bruttezza.

Un richiamo tutt'altro che velato all'immortale Arkanoid.

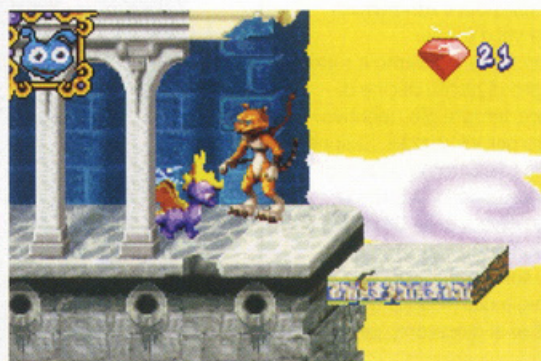
I portali da aprire pagando un certo quantitativo di diamanti permettono di raggiungere i minigiochi.

Una delle sezioni più brutte in assoluto, con un banalissimo sparatutto a scrolling orizzontale.

SPYRO: FUSION

"Il team ha riunito il mondo del draghetto viola a quello del simpatico Crash Bandicoot"

GAMEINFO

- **USCITA**
  Disponibile
- **SVILUPPATORE**
  Vicarious Visions
- **EDITORE**
  Vivendi
- **DISTRIBUTORE**
  Leader
- **GIOCATORI**
  1
- **SALVATAGGIO**
  Cartuccia

Il passaggio di consegne della serie di Spyro con Vicarious Visions ha modificato le carte in tavola sotto numerosi aspetti, tanto da distanziare in maniera netta questo Fusion, rispetto ai suoi predecessori. Il team di programmatori ha infatti deciso di riunire il mondo del draghetto viola assieme a quello del simpatico Crash Bandicoot producendo due titoli, appunto Spyro Fusion e Crash Fusion, grossomodo identici nella struttura e nello schema di gioco. Per fare ciò, con Spyro è stato deciso di eliminare la visuale isometrica adottata in precedenza spostandosi su un ben più banale e classico 2D a scorrimento. Ciò nonostante, le fasi platform non la fanno da protagonista come presumibile, ma al contrario rappresentano poco più di un collante tra i vari minigiochi da affrontare. Questi ultimi sono di fatto il fulcro del gioco, proprio come in Crash.

A differenza di Crash Bandicoot però, nell'avventura del draghetto è palpabile una minore varietà di gioco, con sezioni che richiamano gli sparatutto a scrolling orizzontale o verticale in gran parte dei casi. Inoltre anche nel caso del gioco in esame le sezioni platform si dimostrano estremamente piatte, monotone e prive di spessore così come la trama di fondo, che si limita a basarsi sulla malvagia alleanza tra Ripto e il Dr. Cortex per la conquista del mondo.

Non contribuisce a elevare particolarmente l'interesse del titolo nemmeno la presenza di card collezionabili, circa un centinaio, da scambiare collegando i due titoli; il livello di difficoltà tarato davvero in basso e la brevità complessiva dell'avventura completano così il quadretto di un titolo tutto sommato deludente, che non riesce a mantenersi sul livello dei precedenti episodi su GBA.

FATTORE N
Varietà dei minigiochi da rivedere e sequenze platform sottotono.

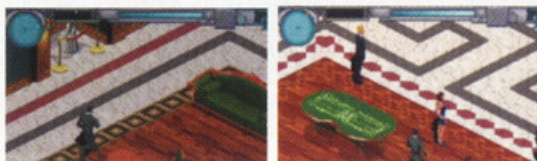
GRAFICA
La nuova visuale ha reso il gioco più banale, e graficamente deludente.

SONORO
Brani accettabili ma estremamente ripetitivi ed effetti nella norma.

TEMPO
Come per Crash Fusion, il gioco è semplice e breve.

GLOBALE
L'idea della fusione è buona, ma Spyro possiede e acuisce gli stessi difetti del "fratello" Crash, visti i precedenti della serie.

Recensione

I dialoghi fra i personaggi del gioco sono rappresentati con questa veste grafica.

James Bond comincia una discesa dal tetto di un palazzo...

... e subito si mettono in mezzo anche le fiamme di un incendio.

JAMES BOND 007: EVERYTHING OR NOTHING

"Lo spionaggio industriale è ormai superato. Ora ci si dedica a quello portatile!"

GAMEINFO

- **USCITA** Disponibile
- **SVILUPPATORE** Interno
- **EDITORE** Electronic Arts
- **DISTRIBUTORE** Electronic Arts
- **GIOCATORI** 1-2
- **SALVATAGGIO** Cartuccia

Il famoso agente segreto ha ormai recitato il ruolo del protagonista in così tanti videogiochi da creare il dubbio che ormai sia più un personaggio sulla scia di Super Mario e Lara Croft che un attore hollywoodiano. Sebbene le potenzialità del GBA non permettano un'esperienza paragonabile a quella dell'esplosivo GoldenEye, la varietà di stili di gioco su cui è costruito Everything or Nothing riesce comunque a rendere giustizia ad alcuni "grandi classici" dei film di Bond: corse a perdifiato, armi da fuoco, belle donne e (soprattutto) cocktail dai nomi esotici. E ancora, Q e M, per non parlare dell'iperaccessoriata Aston Martin.

Il gioco si apre con una classica sequenza d'azione, visualizzata attraverso una prospettiva isometrica. In fuga da un laboratorio in fiamme, Bond è costretto a una rocambolesca avventura tra esplosioni e momenti di panico, fino a raggiungere una via d'uscita.

Purtroppo le battute iniziali non dettano il ritmo a tutto il resto del gioco, visto che nel giro di poche decine di minuti questo tende a diventare sempre più ripetitivo, nonostante Bond faccia di tutto per vivacizzare l'azione. Tra infiltrazioni a un passo dalle meccaniche stealth di Splinter Cell, sparatorie furibonde armato di mitra e combattimenti a mani nude, la varietà delle situazioni non è comunque messa in discussione.

Le numerose missioni, inoltre, sono supervisionate dall'ormai celebre M, che si fregia dell'incarico di imporre determinate strategie a Bond (e al giocatore), pena il temutissimo "Game Over".

FATTORE N
Coinvolgente fin da subito, ma il ritmo è un po' blando.

GRAFICA
La qualità varia notevolmente. Pessime le sezioni di guida.

SONORO
Alcuni passaggi musicali ricordano i film, altri proprio per nulla.

TEMPO
Piuttosto difficile e impegnativo. Ma anche molto noioso...

GLOBALE
Più che a licenze d'uccidere, Bond pare destinato a licenze sprecate. Una mezza delusione, nonostante il carisma di 007.

69%

Pronti a rendere questa vettura un mostro di tamarraggine? Noi ci siamo riusciti.

Non manca la visuale interna, capace di offrire un discreto senso di velocità.

La scelta della propria vettura è inizialmente limitata a pochi modelli, ma quando arrivano i primi veri soldi...

Le gare di accelerazione richiedono un buon tempismo nel cambio delle marce e le mani salde sul volante.

NEED FOR SPEED UNDERGROUND

"La realizzazione grafica intacca la giocabilità vera e propria"

GAMEINFO

- **USCITA** Disponibile
- **SVILUPPATORE** Pocketeers
- **EDITORE** Electronic Arts
- **DISTRIBUTORE** Halifax
- **GIOCATORI** 1-2
- **SALVATAGGIO** Cartuccia

L'ultimo episodio della fortunata saga automobilistica di EA ha incentrato il proprio obiettivo sulle corse notturne clandestine e, soprattutto, sulla creazione del proprio bolide in perfetto stile "Fast and Furious". Il colosso americano ha prodotto quindi anche la versione per GBA, tentando di mantenere intatti i punti cardine delle versioni per console maggiori. NFS Underground per il portatile Nintendo è infatti strutturato in maniera estremamente simile a queste ultime, con una modalità principale che permette di partire a bordo di auto assolutamente normali, tentando di farsi spazio nelle classifiche dei piloti migliori.

Vincendo le gare, oltre a guadagnare denaro, verranno sbloccati dei miglioramenti per la propria vettura, sia estetici, sia a livello di prestazioni. Le competizioni inoltre, non si limitano a semplici e classiche gare, ma si risolvono anche in sfide di accelerazione o di sbandata. Il sistema di controllo e il comportamento della vettura sono di ottimo livello e, pur con una impronta marcatamente arcade, si rivelano in grado di donare soddisfazioni a ogni appassionato del genere. A rovinare la valutazione finale di un titolo altrimenti di buona fattura, tuttavia, ci pensa la realizzazione grafica, non solo di scarso livello ma anche capace di intaccare la giocabilità vera e propria. Il motore grafico 3D utilizzato infatti, lontano anni luce da quanto visto in Top Gear Rally, si rivela incapace di offrire una visione chiara e definita dei percorsi, al punto da trarre spesso in inganno il giocatore impedendogli di vedere per tempo le curve presenti.

La pochezza e l'approssimazione della grafica sono gli unici veri difetti di NFSU. E il gioco, parzialmente, ne risente anche a livello di giocabilità.

FATTORE N
Ottimo modello di guida e struttura di gioco intrigante.

SONORO
Molto buona la quantità e qualità dei brani, sufficiente per gli effetti sonori.

GRAFICA
Poco definita al punto da impedire la corretta visualizzazione del percorso.

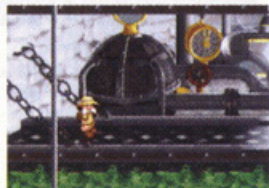
TEMPO
Modificare la propria auto e di risalire le classifiche vi impegnerà a lungo.

GLOBALE
Un gioco potenzialmente molto buono, danneggiato però da una veste grafica davvero poco convincente.

%

Recensione

La varietà delle ambientazioni è ineccepibile.

Un ponte, una cascata e una cornice di verde... i ragazzi di Rare sono proprio dei romanticoni.

Lo stile grafico simil pre-renderizzato richiama alla mente Donkey Kong Country.

"Lo schema di gioco reinterpreta il genere a piattaforme in maniera senza dubbio originale"

SABREWULF

GAMEINFO

- **USCITA**
  Disponibile
- **SVILUPPATORE**
  Rare
- **EDITORE**
  THQ
- **DISTRIBUTORE**
  Halifax
- **GIOCATORI**
  1
- **SALVATAGGIO**
  Cartuccia

Dopo il buono, ma non eccezionale Banjo-Kazooie: Grunty's Revenge, la Rare torna su GBA con un titolo in cantiere ormai da parecchi anni: Sabrewulf. Il giocatore è chiamato a vestire i panni di Sabreman nel tentativo di contrastare nuovamente la minaccia del terribile Sabrewulf, liberato dalla statua di roccia nella quale era imprigionato dal malvagio dottor Dolittle-Goode.

L'aspetto del titolo in questione sprizza stile Rare da tutti i pori, a cominciare dalla grafica: colorata, vivace, e realizzata in maniera molto simile allo storico Donkey Kong County. Ma dove fortunatamente Sabrewulf non denuncia somiglianze è nello schema di gioco, che reinterpreta il genere a piattaforme in maniera senza dubbio originale. Sabrewulf è infatti diviso in due sezioni: una, con visuale dall'alto, nella quale è possibile spostarsi all'intero delle ambientazioni e dei villaggi, parlare coi personaggi, raccogliere oggetti e raggiungere i livelli veri e propri che rappresentano la seconda.

Qui la visuale passa di lato, proponendo sezioni ricche di nemici e ostacoli da superare. Ma a differenza della maggior parte dei prodotti simili, in questo caso il protagonista non dispone di nessun abilità oltre alla capacità di saltare. Tutto infatti avviene tramite l'utilizzo di animali, ognuno con caratteristiche diverse: chi permette di rimbalzare per raggiungere altezze maggiori, chi distrugge a colpi di mazza ciò che ha di fronte, chi esplode, chi immobilizza i nemici. Uno schema atipico quindi, che impone riflessione e strategia. Arrivati alla fine del livello, la situazione si trasforma: inseguiti dal famelico Sabrewulf, bisogna infatti fuggire a gambe levate verso l'uscita, tentando in tutti i modi di non farsi raggiungere

Il buon Sabreman non sembra avere un'espressione troppo convinta. Nonostante i pochi pixel, Rare ha fatto un lavoro sufficiente sul protagonista.

FATTORE N
Divertente e originale, anche se alla lunga leggermente ripetitivo.

GRAFICA
Tecnicamente buona, colorata, estremamente varia e ricca di dettagli.

SONORO
Musiche allegre e orecchiabili, con effetti sonori azzeccati.

TEMPO
Il gioco non è molto lungo, ma non mancano extra e stimoli a rigiocarlo.

GLOBALE
Un titolo originale e atipico, in puro stile Rare, e che saprà sicuramente regalare ore di divertimento ai giocatori.

Un videogioco che gioca ad un videogioco... bizzarro, vero?

Parlare coi personaggi è necessario per ricevere obiettivi e "simpatia".

I primi momenti di gioco si svolgono nella fattoria di Zio Paesano.

La prima casa nel granaio non è certo granchè.

Il bar non è un posto raccomandabile per i bravi ragazzi.

THE SIMS: FUORI TUTTI!

"L'edizione per GBA è in realtà più vicina a un GdR che a un simulatore di vita artificiale"

GAMEINFO

- **USCITA**
  Disponibile
- **SVILUPPATORE**
  Griptonite Games
- **EDITORE**
  Electronic Arts
- **DISTRIBUTORE**
  Leader
- **GIOCATORI**
  1
- **SALVATAGGIO**
  Cartuccia

Apparso circa quattro anni fa su PC, The Sims è stato uno dei più grandi successi della storia dei videogiochi: l'idea, semplice quanto intrigante, stava infatti nel creare da zero un personaggio e farlo vivere la propria vita instaurando relazioni interpersonali, badando ai propri bisogni, arredando la propria casa e via dicendo. L'edizione per GBA ha in comune con all'originale l'idea di base e i meccanismi fondamentali, ma è in realtà tutto sommato più vicina a un GdR che a un simulatore di vita artificiale.

Malgrado ciò, il risultato ottenuto dai programmatori è estremamente apprezzabile. Una volta creato il proprio personaggio e personalizzato nell'abbigliamento e nelle caratteristiche fisiche, non resta che iniziare a immergersi nel mondo di The Sims. Anzitutto, vanno tenuti sempre sotto controllo i bisogni primari del proprio alter-ego: mangiare, andare in bagno, farsi la doccia, divertirsi, riposare, parlare con altre persone sono solo alcuni degli aspetti di cui preoccuparsi. In base alle possibilità economiche, la propria dimora può passare da un granaio a una villa con piscina arredata di tutto punto. Sì perché mobilio, elettrodomestici, stereo, TV e quant'altro sono tutte cose che ci si deve preoccupare di acquistare e collocare nella abitazione dove si desidera. Come dicevamo, la struttura di gioco somiglia a quella di un GdR, dal momento che vengono costantemente proposti obiettivi e missioni da completare per guadagnare denaro, oggetti o l'accesso a nuove zone. Spesso e volentieri questi obiettivi presuppongono delle interazioni con altri personaggi, dei quali dovremo guadagnare la simpatia dialogando e toccando argomenti di loro interesse.

FATTORE N
È un serio pericolo per la propria vita sociale!

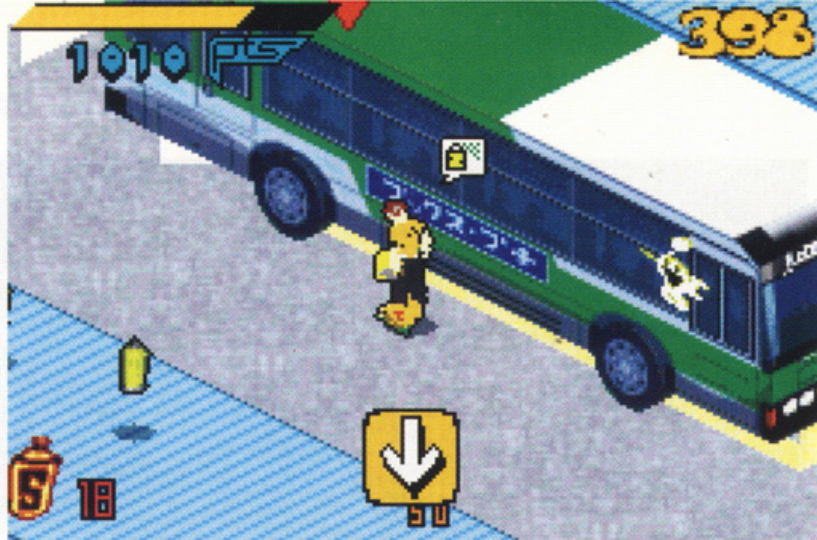
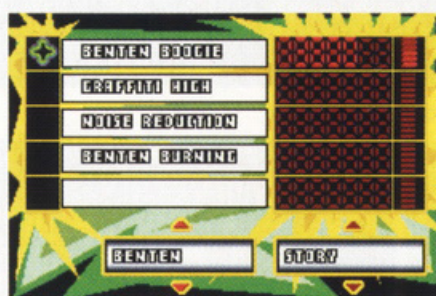
GRAFICA
Molto ben fatta, ricca di dettagli e caratterizzata in maniera apprezzabile.

SONORO
Effetti vari e ben realizzati, ma anche musiche banali se non fastidiose.

TEMPO
Discretamente longevo, infinito se ci si lascia prendere dalla sua filosofia.

GLOBALE
Un adattamento coi fiocchi di un titolo che ha lasciato il segno nel mondo dei videogiochi.

Recensione

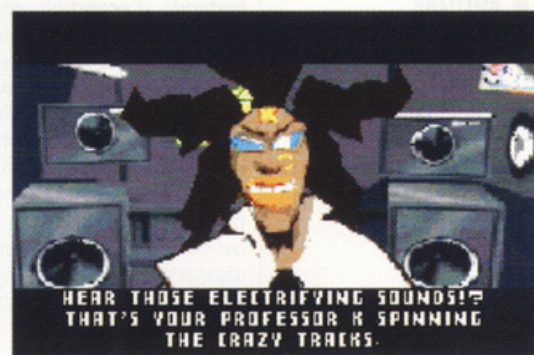
La mappa di gioco permette di selezionare il livello.

La bomboletta in basso a sinistra indica quanta vernice abbiamo a disposizione, e le bombole fluttuanti gialle vanno raccolte per rimpinguare la riserva di cui sopra.

"Un gioco che riesce a divertire grazie all'ottimo design dei livelli"

JET SET RADIO

GAMEINFO

- **USCITA**
  Disponibile
- **SVILUPPATORE**
  Vicarious Visions
- **EDITORE**
  THQ / Sega
- **DISTRIBUTORE**
  Infogrames
- **GIOCATORI**
  1-4
- **SALVATAGGIO**
  Cartuccia

Jet Set Radio appartiene al genere degli sport estremi come Tony Hawk's Underground, ma la ricetta pensata originariamente da SmileBit prevede una dosa di azione e di avventura maggiore rispetto al titolo Activision.

Nel frattempo sposta il punto focale del discorso dai "trick" sui, a quelli eseguibili quando ci si trova di fronte a un muro. Già, perché al centro dell'azione in JSR troviamo una serie di "graffittari". Ragazzi dei vari quartieri di Tokyo si affrontano, peregrinando per le zone della capitale giapponese e riempiendole di graffiti quando questo viene richiesto. Il problema sta principalmente nel raggiungere le zone in cui utilizzare le bombolette. Spesso e volentieri le frecce che indicano la zona da riempire di colore, fluttuano in punti decisamente scomodi… E qui entra in gioco la capacità del giocatore di eseguire "grind" su pressoché qualsiasi supporto lo permetta: corrimano, tetti, guard-rail, panchine, scale… Fino a raggiungere la zona desiderata. A seconda della necessità, il graffito può essere piccolo, medio o grande. In questi ultimi due casi il giocatore è chiamato a compiere una serie di movimenti con il pad, in una sorta d'incrocio tra giochi musicali e titoli dedicati agli sport estremi. Il pericolo che si corre in JSR è quello di essere bloccati e malmenati dal corpo di polizia di Tokyo o da un improbabile quanto divertente ispettore, mentre non bisognerà sottovalutare il limite di tempo per effettuare i graffiti. Il risultato è un gioco che in sé sa divertire, grazie all'ottimo design dei livelli, alla sfida sempre al limite tra l'impegnativo e il rilassante, il discreto numero di stage presenti.

FATTORE N
I livelli sono intriganti e la sfida ben calibrata.

SONORO
Da un Game Boy Advance è difficile aspettarsi di più.

GRAFICA
Offre uno strano e convincete riadattamento del Toon Shading.

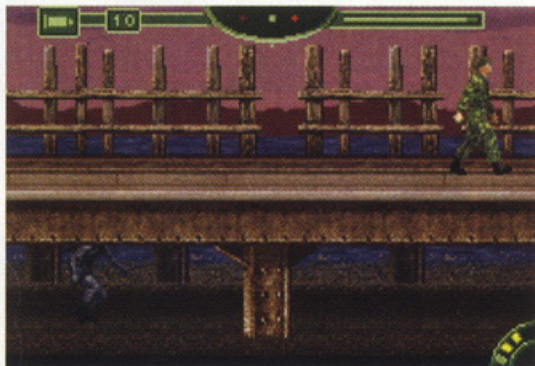
TEMPO
Buona la longevità, ottimo il ritmo di gioco sempre appassionante.

GLOBALE
Ottima conversione di un gioco semplice ma estremamente coinvolgente e dotato di uno stile inimitabile.

%

Sam Fisher dinanzi alla bandiera che ha giurato di servire come agente segreto.

I nostri peggiori nemici saranno le telecamere: per visualizzarne il raggio d'azione basta usare lo scanner.

Lo stile grafico non mostra particolari miglioramenti rispetto al passato, ma soddisfa anche in questo caso.

Una soluzione per passare inosservati è sfruttare passaggi alternativi come questo o le tubature.

SPLINTER CELL PANDORA TOMORROW

"Con in mano una pagella da stilare viene da chiedersi che cosa sia realmente cambiato rispetto al suo predecessore"

GAMEINFO

- **USCITA** Disponibile
- **SVILUPPATORE** Ubisoft
- **EDITORE** Ubisoft
- **DISTRIBUTORE** Ubisoft
- **GIOCATORI** 1
- **SALVATAGGIO** Cartuccia

Pandora Tomorrow in veste bidimensionale non vuole sfigurare e mette tanta carne al fuoco: azione su più livelli (per consentire nuovi nascondigli), tante mosse, maggiore sfruttamento delle "zone d'ombra", meccanismi di scasso e "hackeraggio" più avanzati. Ma al momento della resa dei conti e con in mano una pagella da stilare viene da chiedersi che cosa sia realmente cambiato rispetto al suo predecessore. Praticamente nulla e, anzi, le poche modifiche apportate sembrano appesantire aspetto tattico e giocabilità. A schermo è quasi tutto uguale, ma sparisce la barra deputata a indicare il tempo disponibile per disattivare gli allarmi: adesso, in caso di allerta, ecco sbucare letteralmente dal nulla dei loschi figuri in assetto da sommossa, più ostici da abbattere ma stupidi come cacciaviti. I "minigiochi" promessi si esauriscono in sporadiche missioni da cecchino e puzzle da risolvere per forzare serrature o accedere ai computer: nulla che faccia gridare al miracolo, ma nel complesso un gradevole intermezzo. Le munizioni disponibili sono ancora una volta ridotte all'osso, in favore di un approccio al gioco meno spregiudicato e più stealth, grazie alla possibilità di nascondersi in anfratti bui o dietro armadi e tende. Eppure, non di rado capita di cadere nella trappola (assolutamente non voluta) di nemici e telecamere dal campo visivo anomalo, o di far fuori personaggi utili perché nessuno ci ha avvertito prima. Inutile dire che ciò comporterà rifare più e più volte determinate sezioni di gioco... Pollice verso quindi, per il secondo episodio dedicato a Sam Fisher, almeno per quanto riguarda la sua versione portatile, nonostante le buone premesse del suo predecessore.

FATTORE N
Molte idee che perdono in spessore e appaiono eccessivamente superficiali.

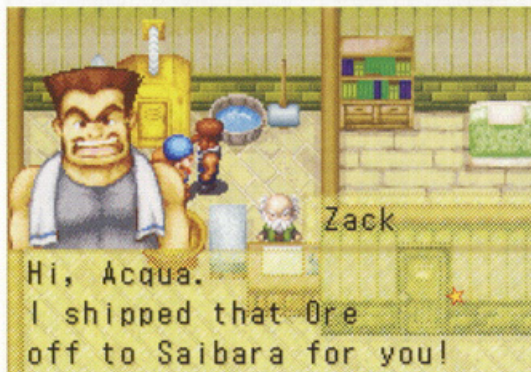
GRAFICA
Buona fattura di scenari e personaggi, quasi identica all'episodio precedente.

SONORO
Niente di nuovo, per quanto tutto quello che c'è funzioni bene.

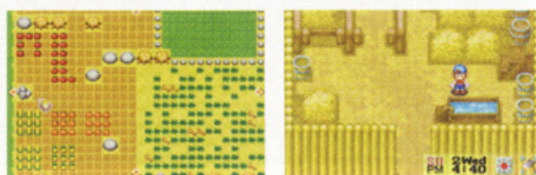
TEMPO
Piuttosto vario nei livelli, ma ripetitivo e frustrante.

GLOBALE
È andata bene una volta, ma in questo seguito Ubisoft si è un po' seduta sugli allori.

64%

La vita tratteggiata nella versione GBA non è densa e ricca come nell'edizione per GameCube a causa del velocissimo ritmo di gioco.

La caratterizzazione dei personaggi è simpatica, ma un po' blanda.

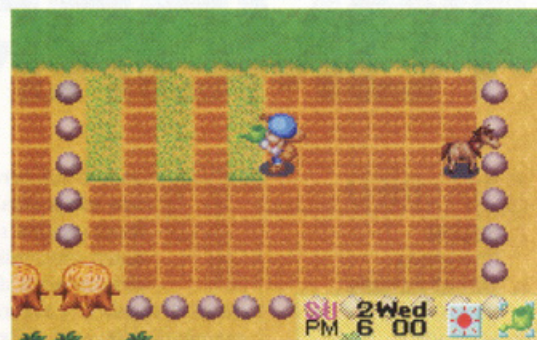
I folletti sono una delle tante pennellate surreali di Harvest Moon. Magari riuscirete a convincerli ad aiutarvi nel lavoro...

La grafica è semplice e funzionale.

"Bastano pochi minuti per ritrovarsi immersi in un piccolo immaginario costellato di nuove e improbabili preoccupazioni"

HARVEST MOON: FRIENDS OF MINERAL TOWN

GAMEINFO

- **USCITA**
  Disponibile
- **SVILUPPATORE**
  Natsume
- **EDITORE**
  Natsume
- **DISTRIBUTORE**
  Ubisoft
- **GIOCATORI**
  1
- **SALVATAGGIO**
  Cartuccia

L'edizione per GBA di Harvest Moon parte con le stesse premesse dell'edizione GameCube, con l'ormai proverbiale "passaggio di consegne" inerente la gestione di una traballante fattoria e, di conseguenza, con tutta la peculiare serie di problematiche che derivano da questa pesante eredità.
La velocità con cui Harvest Moon riesce a coinvolgere il giocatore è sicuramente il primo di una lunga serie di elementi positivi che caratterizzano la serie di Natsume.
Bastano, infatti, poche decine di minuti per ritrovarsi immersi in un piccolo immaginario costellato di nuove e improbabili preoccupazioni, che siano queste la cura e la gestione dei campi, l'allevamento e lo sfruttamento del bestiame o, ancora, l'integrazione nella vita cittadina. Tutti questi aspetti, distanti giusto un passo sia dai simulatori gestionali che dai tradizionali Giochi di Ruolo, sono inoltre diluiti dal tono agreste dell'onirica realtà in cui vi scoprirete a vivacchiare: una realtà strettamente legata allo scorrere del tempo, al ritmo delle giornate e all'umore dei vostri concittadini.
Ma Friends of Mineral Town è molto più che la semplice somma delle sue singole parti, manifestando la sua essenza più preziosa solo agli occhi di quei giocatori che, dopo anni di onorato servizio nelle fila degli eroi dei videogiochi (e dopo innumerevoli battaglie contro demoni e mostruosità varie) sentono ormai il bisogno di un lungo, dolcissimo e malinconico periodo di ferie.

La maggior parte della giornata solitamente è spesa con l'innaffiatoio in mano, fischiettando baldanzose canzoncine propiziatrici per il raccolto.

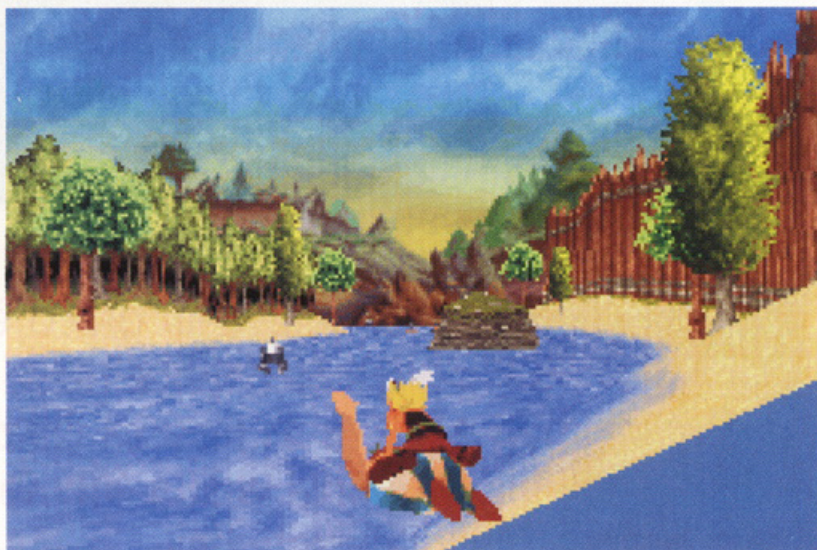
FATTORE N
Giocare è un dolce misto tra gioia e curiosità.

SONORO
Le musiche abbracciano uno stile un po' sdolcinato.

GRAFICA
Semplicistica ma ricca di un fascino retrò che colora la cittadina.

TEMPO
Solitamente avrete fin troppe cose da fare. E in così poco tempo...

GLOBALE
Un gioiellino capace di restituire al giocatore solo quanto quest'ultimo è capace di regalare al gioco stesso.

%

Le casse in legno riservano sempre qualche sorpresa e per nostra fortuna questa è ricca di prosciutti.

Completando al 100% i vari sottolivelli si potrà accedere alla modalità "SlittObelix" e collezionare nuovi bonus.

ASTERIX E OBELIX XXL

GAMEINFO

- **USCITA** Disponibile
- **SVILUPPATORE** Atari
- **EDITORE** Atari
- **DISTRIBUTORE** Atari
- **GIOCATORI** 1
- **SALVATAGGIO** Cartuccia

Inaspettatamente, rieccoci nuovamente alle prese con un'avventura 3D che si lancia nello strenuo tentativo di ricalcare quanto più possibile le orme della versione casalinga. Com'è prevedibile però, con risultati tutt'altro che rassicuranti. Una telecamera parzialmente controllabile dal giocatore segue il personaggio mentre si avventura in ambientazioni tridimensionali.

Il motore grafico si dimostra abbastanza efficace durante le fasi di gioco meno movimentate, ma, nelle situazioni più concitate, accusa irrimediabilmente la fatica di dover gestire una mole enorme di informazioni: ci tocca così assistere alle improvvise sparizioni di intere pareti o all'attraversamento ectoplasmatico di blocchi di pietra da parte del protagonista.

L'avventura è affrontata da un solo personaggio alla volta: i due eroi possono darsi il cambio in qualsiasi momento a seconda delle esigenze. Asterix possiede una maggiore capacità di salto e può usufruire dei benefici della pozione dell'invincibilità, Obelix invece è l'unico in grado di spostare quei massi che, spesso e volentieri, cercheranno di bloccare la strada. Per il resto, gli obbiettivi del gioco non offrono particolare varietà: la raccolta degli elmi romani permette di utilizzarli come moneta di scambio e il ritrovamento di un certo numero di corone di alloro nascoste lungo ogni livello garantisce invece l'accesso ad alcune sezioni di gioco alternative che vedono Obelix utilizzato a mo' di surf (modalità questa, altresì presente anche in ognuno dei sei mondi in cui l'avventura è suddivisa).

"I due eroi possono darsi il cambio in qualsiasi momento"

Obelix è un ottimo mezzo di locomozione quando si tratta di scivolare sulla neve o sulle acque di un fiume in cerca di elmi.

Per poter attivare gli interruttori occorre prima far fuori tutti i nemici nei paraggi: in questo caso ne rimangono altri ventotto.

FATTORE N
Più un esercizio grafico che un gioco destinato a divertire.

GRAFICA
Lodevole la tridimensionalità, peccato che il risultato sia un po' deludente.

SONORO
Musiche deludenti e decisamente poco orecchiabili.

TEMPO
Ripetitivo e mal bilanciato, tra il troppo facile e il frustrante.

GLOBALE
Un'idea coraggiosa e originale minata da limiti tecnici e da qualche ingenuità di troppo nella giocabilità.

Recensione

Questo grosso tacchino non dà poi molto fastidio.

Topolino si fa issare da Paperino, il gioco per due è ben studiato, per quanto non sempre perfettamente sviluppato.

Il livello grafico del gioco riesce a sorprendere.

"La struttura di gioco è particolarmente riuscita e trova in questa terza versione la sua forma più compiuta."

DISNEY'S MAGICAL QUEST 3

GAMEINFO

- **USCITA** Disponibile
- **SVILUPPATORE** Capcom
- **EDITORE** Capcom
- **DISTRIBUTORE** Electronic Arts
- **GIOCATORI** 1-2
- **SALVATAGGIO** Cartuccia

Questo terzo capitolo non tradisce le aspettative di chi si è divertito con il primo e il secondo episodio, mantenendo pressoché inalterate le caratteristiche di gioco.
E se da una parte si tratta, indubbiamente, di un lato positivo, d'altra parte potrebbe rappresentare un certo limite.
Per l'occasione, Capcom butta su GBA Topolino e quella furia piumata di Paperino, entrambi come personaggi controllabili.
La struttura di gioco è particolarmente riuscita e trova in questa terza versione la sua forma più compiuta. Si tratta pur sempre di un gioco di piattaforme, ma con un azzeccato e ingegnoso level design che spinge i giocatori più esperti a cercare di risolvere piccoli puzzle per guadagnare qualche intrigante bonus. Per tutti gli altri rimane un'avventura da vivere con due personaggi differenti, che possono contare su risorse diversificate e che giustificano davvero il gioco attraverso entrambi. Bisogna difatti dire che sia Topolino che Paperino possono contare su qualche travestimento in grado di rendere maggiormente vario il gioco e strappare più di un sorriso. Merita un plauso la realizzazione tecnica: le animazioni sono splendide e le ambientazioni ricchissime di particolari. Di contro il gioco non è poi particolarmente lungo e ad alcune fasi piatte e ripetitive si alternano zone maggiormente impegnative e stimolanti. Ci sono anche dei sottogiochi per due giocatori, che però rappresentano solamente un piccolo diversivo e non molto di più.

Paperino rimane una forza (sfortunata) della natura anche dentro a un barile.

Due differenti travestimenti per i paladini Disney's, alle prese con dei blocchi bonus in grado di regalare una cascata di utili e sonanti monete.

FATTORE N
Una ricetta di gioco collaudata, ma non per questo meno riuscita.

SONORO
Le musiche non danno mai fastidio, ma non si faranno di certo ricordare.

GRAFICA
Il mondo Disney è riprodotto con fedeltà e dettagli.

TEMPO
Sa farsi apprezzare dai giocatori esperti e da quelli alle prime armi.

GLOBALE
Un onesto titolo realizzato con cura, ma allo stesso tempo privo di grandi idee o di un ritmo di gioco ideale.

72%

Oltre a scegliere la classe di personaggio preferita, è possibile scegliere dieci colori.

Una situazione che ci ricorda quella di mille altri GdR, non ultimo il prequel di Shining Soul II: lo splendido Shining in the Darkness (Sega per Megadrive).

"Lo schema di gioco è estremamente immediato ma altrettanto ripetitivo già sul breve periodo"

Le sequenze di intermezzo utilizzano uno stile grafico diverso, più maturo.

Ogni avventura ha un inizio... ecco quello di Shining Soul II.

SHINING SOUL II

GAMEINFO

- **USCITA** Disponibile
- **SVILUPPATORE** Sega
- **EDITORE** THQ
- **DISTRIBUTORE** Halifax
- **GIOCATORI** 1-4
- **SALVATAGGIO** Cartuccia

Uscito circa un anno fa sul mercato europeo, Shining Soul si rivelò un titolo tutt'altro che destinato a restare nel cuore dei possessori di GBA: il gioco fu infatti affossato da una serie di difetti che lasciarono con l'amaro in bocca tutti coloro che avevano grandi aspettative riguardo alla produzione della storica software house. Evidentemente consapevole che si poteva fare di più, Sega ha deciso così di dare il via allo sviluppo di un secondo episodio, banalmente denominato Shining Soul II. La partenza è buona, con una narrazione che, pur senza picchi di originalità o spunti di interesse, svolge una funzione di maggiore sostegno al gioco vero e proprio. Di buon livello anche la grafica che, sulla scia tracciata dal predecessore, poggia le proprie basi su un vivace e apprezzabile utilizzo dei colori e su una caratterizzazione super-deformed graziosa, anche se banale e poco incisiva. Ciò che invece non è purtroppo cambiato è lo schema di gioco, estremamente immediato ma altrettanto ripetitivo già sul breve periodo: malgrado le buone possibilità di personalizzazione del personaggio, e nonostante la facoltà di utilizzare diversi tipi di armi e magie con caratteristiche differenti tra loro, tutto si risolve alla fine in una continua e poco appagante serie di scontri coi vari mostri presenti nel livello. Uccidi tutti i nemici, passa all'ambientazione successiva: questo è ciò che si è chiamati a fare durante la stragrande maggioranza del tempo. Se a ciò si aggiunge un'intelligenza artificiale dei nemici davvero minima e alcuni bug sicuramente evitabili, il risultato è un gioco che anche in questa sua seconda versione fatica a convincere pienamente.

Uno scontro contro un centauro nel bel mezzo di una piccola arena, con tanto di pubblico. Procediamo!

A colpi di spada, ci facciamo largo con fierezza tra le orde, cough, di nemici.

FATTORE N
Estremamente ripetitivo e afflitto da una serie di problemi non di poco conto.

GRAFICA
Dettagliata e ben realizzata, anche se priva di carattere.

SONORO
Le musiche e gli effetti audio sono davvero poco efficaci.

TEMPO
Molta carne al fuoco, ma poco stimolo a scoprirla.

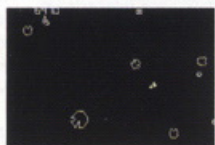
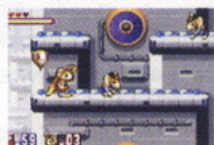
GLOBALE
La serie Shining Soul sembra ormai incanalata verso un utenza poco esperta. Per gli altri, è meglio guardare altrove.

60%

Recensioni

LA VETRINA

I buoni, i brutti e addirittura i cattivi nella guida all'acquisto GBA!

ADVANCE WARS
Nintendo
Uno strategico immediato e colorato, per i guerrafondai. Semplicemente uno dei migliori giochi per GBA.
96%

ATARI ANNIVERSARY ADVANCE
Atari
Sei giochi tratti dalla ricchissima ludoteca "da sala" del produttore statunitense.
81%

BLENDER BROTHERS
Infogrames
L'ottima scelta stilistica della grafica lo farà apprezzare ai giocatori più giovani.
96%

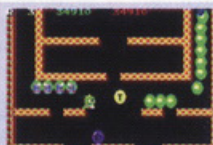
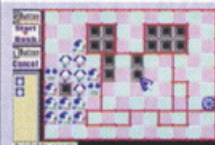
BROKEN SWORD
SHADOW OF THE TEMPLARS
BAM!
Una splendida avventura 2D della vecchia scuola, giusto per attivare il cervello.
75%

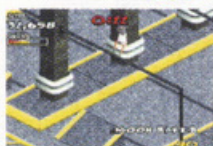
CHI VUOL ESSERE MILIONARIO?
Leader
Tutto il pathos di poter vincere un milione di euro, senza la possibilità di farlo. Alè!
67%

CRASH BANDICOOT 2: N-TRANCED
Vivendi
Che cos'è un peramele? La nuova avventura di Crash Bandicoot saprà rispondere?
81%

ADVANCE WARS 2: BLACK HOLE RISING
Nintendo
Il seguito del gioco strategico che ha appassionato la comunità di utenti GBA!
92%

BANJO KAZOOIE: GRUNTY'S REVENGE
THQ
Un gioco di grande spessore per i simpatici personaggi creati dall'inglese Rare.
72%

BOMBERMAN TOURNAMENT
Activision
In singolo è carino, con elementi da GdR a variegare il tutto. Splendido in multi.
82%

BUBBLE BOBBLE OLD&NEW
Taito
Dalle sale giochi degli anni '80 un grande classico, in versione "liscia" e "remix".
79%

CHUCHU ROCKET
Sega
Un puzzle game ipnotico con razzi e topolini. Passano ore senza che scostiate lo sguardo dal GBA.
90%

CRASH BANDICOOT XS
Vivendi Universal
Il debutto su GBA del dingo griffato Sony. Gioco cortissimo ma ottima grafica.
71%

AGGRESSIVE INLINE
Acclaim
Colonna sonora digitalizzata e qualche buon'idea per una valida alternativa a Tony Hawk.
69%

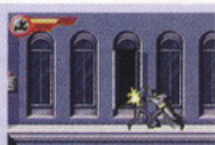
BATMAN VENGEANCE
Ubisoft
Quanto basta per fare felice il più sgamato dei supereroi DC. Ma migliorabile.
79%

BOULDERDASH EX
Kemco
Un vecchio classico che torna e sa sempre divertire, anche se il peso degli anni ogni tanto si fa sentire.
78%

CASTLEVANIA ARIA OF SORROW
Nintendo
Una nuova avventura a caccia di vampiri in questo terzo capitolo della saga.
92%

COLIN MCRAE
Ubisoft
Un titolo onesto da Codemasters che comunque non riesce ancora a prendere le misure col GBA.
60%

CRAZY TAXY: CATCH A RIDE
THQ
Il divertentissimo gioco di corse di Sega è pronto a sfrecciare anche su GBA.
33%

AN AMERICAN TAIL FIEVEL'S GOLD RUSH
SWING
Controlli disastrosi, un impianto anteguerra e un topo col cappello!
34%

BATMAN: RISE OF SIN TSU
Ubisoft
Il vendicatore mascherato è pronto a menar le mani: c'è da ripulire Gotham City!
51%

BREATH OF FIRE
Ubisoft
Un'avventura possente che dura circa 40-50 ore. Bloccarvi vi sembrerà persino un gradito diversivo.
79%

CASTLEVANIA
HARMONY OF DISSONANCE
Konami
Il secondo episodio di Castlevania per GBA è migliore del precedente.
90%

COLUMNS CROWN
THQ
Siamo dalle parti di Tetris. Dei blob colorati cadono dall'alto e vanno accorpati. Sì dai, ci siamo capiti...
70%

CREATURES
Swing
Questo simulatore di vita artificiale ha una struttura ripetitiva ma emana un fascino bizzarroide.
80%

ARMY MEN OPERATION GREEN
3DO
Soldatini in un ambiente isometrico con tante armi e veicoli a disposizione. Nel complesso buono.
69%

BLACK BELT CHALLENGE
Xicat Interactive
Un picchiaduro piccolo tosto e arrabbiato, come i suoi buffi protagonisti.
68%

BRITNEY DANCE BEAT
THQ
Un gioco musicale come quelli da casa, ma su GBA. Un po' limitato invero.
59%

CHESSMASTER
Ubisoft
Il marchio è di notevole blasone ma il gioco è meno intrippante del celebre Virtual Kasparov.
76%

COUNTER TERRORISM SPECIAL FORCES
LSP
Un discreto emulo di Metal Slug che però non sa divertire abbastanza a lungo.
65%

CT SPECIAL FORCES 3: BIO TERROR
Ubisoft
Terzo e fortunato capitolo di una serie di platform-sparatutto ad ambientazione militare.
75%

CT SPECIAL FORCES BACK TO HELL
Ubisoft
Più personaggi, più veicoli, più varietà nel seguito di CT Special Forces.
75%

DINOTOPA THE TIMESTONE PIRATES
TDK
Solo per i più piccoli. Gli altri preferiranno un qualsiasi Mario o gente simile.
68%

DOOM
Activision
Una versione incredibilmente fedele del papà degli FPS. In multiplayer diventa stellare.
89%

DRIVER 2
Infogrames
Un gioco nato male e finito peggio. Tecnicamente è un disastro e non diverte davvero mai. Che peccato!
31%

Donkey Kong è uno dei personaggi simbolo della ludoteca GBA

DARK ARENA
THQ
Ottimo sparatutto in prima persona. Interessante per chi ha già completato i massacri di Ecks o Doom.
79%

DISNEY MAGICAL QUEST 2
Capcom
Topolino e Minni in un platform semplice, giocabile anche in cooperativa.
64%

DOOM II
Activision
Vale più o meno lo stesso discorso fatto per il suo predecessore DOOM su Game Boy Advance.
85%

DROOPY'S OPEN TENNIS
LSP
Un onesto giochino di tennis dedicato agli amanti del personaggio.
75%

F-14 TOMCAT
THQ
Un simulatore di volo complesso e intrigante. Certo che su Game Boy potreste giocare a qualcos'altro!
72%

FROGGER'S ADVANCE THE GREAT QUEST
Konami
Stiamo seriamente organizzando una petizione per fermare Frogger.
39%

DEADLY SKIES
Konami
Konami sperimenta su GBA, ma i risultati sono piuttosto altalentanti e soprattutto noiosi.
66%

DISNEY'S LILO & STITCH
Ubisoft
Un buon gioco d'azione basato sullo splendido cartone Disney. Divertente.
68%

DOWNFORCE
Titus
Nonostante un po' di pop-up il gioco si rivela più divertente del previsto. Ma non vi farà innamorare.
79%

EARTHWORM JIM
THQ
Praticamente lo stesso prodotto visto sulle macchine a 16-bit, impossibilità di salvare compresa.
85%

FIFA FOOTBALL 2004
Electronic Arts
La simulazione calcistica più famosa del mondo diventa "tascabile" grazie al Game Boy Advance.
41%

FROGGER'S ADVENTURES TEMPLE OF THE FROG
Konami
La bella grafica e il gameplay immediato ne fanno un prodotto appetibile.
78%

DEFENDER OF THE CROWN
Metro 3D
Una pietra miliare di Cinemaware arriva su GBA. Ma ormai è vecchio.
68%

DISNEY'S PETER PAN RETURN TO NEVER LAND
Ubisoft
Solo per veri fan disneyani. Le peripezie dell'eterno bambino. Un po' piatto.
62%

DRAGON BALL Z THE LEGACY OF GOKU
Infogrames
Il primo GdR di Dragon Ball per GBA è un acquisto indispensabile per i fan.
79%

ECKS VS **SEVER**
BAM!
In singolo, è notevole, grazie alle splendide missioni. Il multiplayer invece è piuttosto abulico e insignificante.
85%

FINAL FANTASY TACTICS ADVANCE
Square Enix
Square-Enix proietta la sua saga nel genere degli strategici a turni. Eccellente!
95%

F-ZERO MAXIMUM VELOCITY
Nintendo
Un miglioramento della versione SNES. Un grande gioco, velocissimo.
92%

DENKI BLOCKS
Rage
Un puzzle game acchiappante, tanto immediato da giocare quanto difficile da padroneggiare.
80%

DISNEY'S ALADDIN
Capcom
Un classico gioco di piattaforme per SNES "tradotto" in modo impeccabile su Game Boy Advance.
64%

DRAGONBALL Z - IL DESTINO DI GOKU 2
Atari
Un Gioco di Ruolo che vi metterà nei panni dei protagonisti della celebre serie.
59%

ESPN INTERNATIONAL WINTER SPORTS
Konami
Il buon vecchio martellamento dei tasti. Livello di difficoltà elevato.
77%

FINAL FIGHT ONE
Ubisoft
Un grande classico da sala giochi miniaturizzato per l'occasione. Si può fare un buon picchiaduro su GBA!
88%

GAME & WATCH GALLERY ADVANCE
Nintendo
Una raccolta di celebri giochi G&W. Imperdibile per i "vecchi" amanti Nintendo.
79%

DEXTER'S LAB
BAM!
Un simpatico sparatutto "raccoglitutto" con una bella grafica isometrica. Non è Mario ma diverte.
60%

DONKEY KONG COUNTRY
Nintendo
Dieci anni di vita e non sentirli: un gioco di piattaforme eccellente e di grande impatto visivo.
84%

DRIVEN
BAM!
Questo racer isometrico è un'ottima alternativa ai classici presenti sul mercato. Ma dura un po' poco.
70%

ESPN X GAMES SKATEBOARDING
Konami
Per metà godibile, per metà troppo vecchio stile. Peggio di Tony Hawk.
60%

FIRE PRO WRESTLING
BAM!
Centinaia di opzioni, modalità e tornei, più un fantastico multi-player a quattro.
84%

GEKIDO ADVANCE KINTARO'S REVENGE
LEADER
Dall'italianissima NAPS un picchiaduro affascinante ma a tratti troppo lento.
86%

La saga di Golden Sun è un appuntamento imperdibile!

GOLDEN SUN
Nintendo
Incredibile GdR che trae il meglio dalle caratteristiche del GBA. Con uno spessore tale da impressionare.
90%

GOLDEN SUN L'ERA PERDUTA
Nintendo
Golden Sun torna in un seguito di incredibile spessore e vastità.
84%

GRADIUS ADVANCE
Konami
Una gradita riesumazione che fa impallidire molti altri sparatutto per GBA. La classe non è mai acqua.
90%

GT ADVANCE 2
THQ
Un nuovo episodio dell'unica vera saga automobilistica per GBA. Inizia però a mostrare i suoi limiti.
82%

GT ADVANCE CHAMPIONSHIP
THQ
Il primo e il migliore racer "realistico" per GBA. Valanghe di piste da sbloccare.
87%

GUILTY GEAR X ADVANCE EDITION
BBI
Altro picchiaduro convertito davvero malamente per la consolina Nintendo.
38%

HAMTARO HAM-HAM HEARTBREAK
Nintendo
Tratto dalla serie animata, un GdR basato sulla simpatica Ham-Chat.
85%

HARRY POTTER E LA CAMERA DEI SEGRETI
Electronic Arts
EA regala ai fan del maghetto inglese un gioco godibile e abbastanza vario.
86%

HARRY POTTER E LA PIETRA FILOSOFALE
Electronic Arts
Proprio come i libri: delle avventure intriganti piene di momenti da ricordare.
86%

THE HOBBIT
Vivendi
Azione e componenti ruolistiche accompagnano il nostro viaggio al fianco del mitico Bilbo Baggins.
58%

HOT WHEELS BURNIN' RUBBER
THQ
Non può certo competere con Mario Kart. Eppure dell'attrattiva c'è. Ma poca.
72%

HOT WHEELS VELOCITY X
THQ
Un discreto tentativo di portare su GBA il celebre mondo Hot Wheels.
75%

ICE NINE
Bam Entertainement
Azione da sparatutto e spionaggio, vista da una prospettiva tridimensionale in prima persona.
63%

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER
Konami
Appariscente gioco di calcio che non riesce a eguagliare l'antenato per SNES.
70%

IRIDION 2
Vivendi
Un adrenalinico sparatutto a scorrimento "vecchia scuola", coloratissimo e ricco di potenziamenti.
71%

JAMES BOND 007 NIGHTFIRE
Electronic Arts
Un nuovo gioco d'azione ricco di armi e di gadget per James Bond.
69%

JIMMY NEUTRON BOY GENIUS
THQ
Solo per fan, dato che è un giochino semplice e semplicistico, come tanti altri.
57%

JURASSIC PARK III PARK BUILDER
Konami
Ispirato a Theme Park è ben concepito e tosto da portare a termine.
78%

THE JUSTICE LEAGUE: INJUSTICE FOR ALL
THQ
Azione a tutto spiano per tutti i componenti della "Lega della Giustizia".
84%

KARNAAJ RALLY
Jaleco
Un gioco di Rally divertente, veloce e coloratissimo, caratterizzato da una visuale decisamente retrò.
79%

KELLY SLATER'S PRO SURFER
Activision
Prendete Tony Hawk e infilatelo a vita in un "tubo" (d'acqua). Eccitante per poco.
69%

KING OF FIGHTERS EX
SNK
Un gioco realizzato in fretta e assolutamente al di sotto delle produzioni Capcom per GBA, poco da fare.
80%

KIRBY: NIGHTMARE IN DREAMLAND
Nintendo
Aiutiamo l'eroe rosa a salvare la Terra dei Sogni in questo platform!
82%

KLONOA EMPIRE OF DREAMS
Konami
L'aspetto bambinesco nasconde in realtà un buon gioco platform-puzzle.
87%

KONAMI KRAZY RACERS
Konami
Giustamente "destituito" dal grande Mario Kart, KKR rimane un ottimo titolo.
83%

KURU KURU KURURIN
Nintendo
Uno stecchino ruota all'interno di labirinti: non fategli toccare le pareti. Geniale.
92%

LADY SIA
TDK
Uno splendido look per un platform tutto azione. Pur con qualche difetto, è un gioco che merita attenzione.
70%

LEGO BIONICLE TALES OF THE TOHUNGA
Lego
Niente di fenomenale, ma un titolo di notevole solidità. Buoni spunti umoristici.
73%

LEGO FOOTBALL MANIA
Lego
Più divertente da vedere (in quanto ridicolo) che da giocare. Statene alla larga.
19%

LEGO ISLAND 2
Lego
Niente di fenomenale, ma un titolo di notevole solidità. Non si rimane indifferenti a questa avventura.
73%

LEGO RACERS 2
Lego
Immediato, divertente, e pieno di cose da fare. Solo che non è Mario Kart Special Circuit.
79%

MANIC MINER
Jester Interactive
Una riedizione di un gioco che ha fatto epoca, ma non si può mai salvare né esistono password.
60%

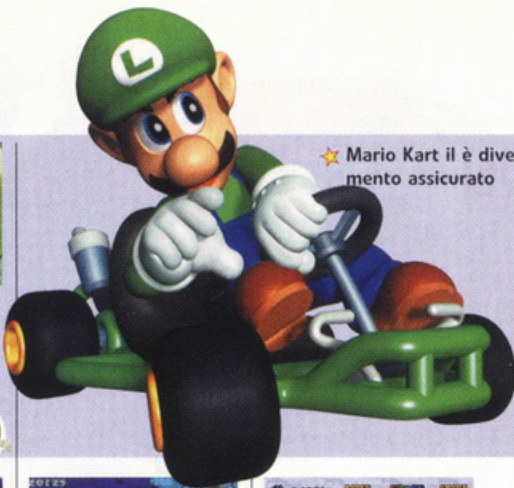
MANIC RACERS ADVANCE
Konami
Una buona idea (Excitebike) realizzata davvero con poca voglia.
51%

MARIO KART SUPER CIRCUIT
Nintendo
Il gioco di kart più divertente di sempre. Degnissimo erede della grande saga.
96%

MAT HOFFMAN'S PRO BMX
Activision
Non diverte come Tony Hawk, ma Mat Hoffman è un gioco ben fatto. **73%**

MEGAMAN ZERO 2
Capcom
Sparatutto a scorrimento laterale di stampo classico, caratterizzato da livelli lunghi e impegnativi. **76%**

MORTAL KOMBAT ADVANCE
Midway
Una vera sciagura. Una serie rovinata. Fortuna che esiste Deadly Alliance. **23%**

ODDWORLD MUNCH'S ODISSEY
THQ
Munch e Abe possono contare sulle loro abilità per risolvere gli enigmi. **39%**

Mario Kart il è divertimento assicurato

MAT HOFFMAN'S PRO BMX 2
Activision
Ennesimo gioco dedicato agli sport estremi, anche lui divertente per poco. **69%**

METROID FUSION
Nintendo
Samus torna alla grandissima con un'avventura 2D che rivaleggia con il classicissimo Super Metroid. **93%**

MORTAL KOMBAT DEADLY ALLIANCE
Nintendo
Il picchiaduro per GBA capace di vendere milioni di copie nel mondo. **70%**

PAC-MAN COLLECTION
Namco
Quattro variazioni di Pac-Man in una cartuccia. Un vero retro-gioiellino. **80%**

PITFALL THE MAYAN ADVENTURE
Activision
Altro remake nella media di un platform d'annata. Niente di particolare. **70%**

PREHISTORIK MAN
Midway
Platform sul GBA ce ne sono a carrettate, ma il troglodita Sam ha qualche asso nella manica. **83%**

MECH PLATOON
Kemco
Un fantastico gioco di strategia secondo solo ad Advance Wars. Complesso senza essere noioso. **89%**

MICRO MACHINES
Atari
Un capolavoro che non ha bisogno di presentazioni: azione allo stato puro sulle mini-auto di Atari! **72%**

MOTO RACER ADVANCE
Ubisoft
Tecnicamente ricolmo di problemi, poco divertente alla lunga. **61%**

PHALANX
Kemco
La resurrezione di uno sparatutto 2D dei tempi andati. Non è nulla di sconvolgente, ma diverte. **81%**

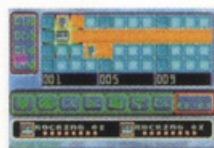
PLANET MONSTERS
Titus
Un ammazzatutti labirintico veloce e con le carte in regola. Non regge il confronto con Bomberman. **78%**

PREMIER MANAGER 2003-04
Zoo
Per ogni esperto di Fantacalcio: tattiche, allenamenti e partite da gestire. **81%**

MEDAL OF HONOUR UNDERGROUND
EA
Un vero disastro: i pixel si contano a occhio nudo e il divertimento dov'è? **22%**

MIDWAY'S GREATEST ARCADE HITS
Midway
OK, a vederli fanno schifo, ma sono degli ottimi test attitudinali videoludici. **78%**

THE MUMMY
Ubisoft
Un buon esperimento sui giochi d'azione e avventura da parte di Ubisoft Italia. Ben fatto! **86%**

PINBALL ADVANCE
ZOO
Piuttosto strano un flipper su GBA: ed è anche realizzato con grande imprecisione... Peccato. **40%**

POCKET MUSIC
Rage
Un delizioso diversivo portatile. Sei stili musicali per un massimo di cinque minuti di musica. **83%**

PRINCE OF PERSIA: LE SABBIE DEL TEMPO
Ubisoft
Il principe protagonista di un'avventura tra le pieghe del tempo: imperdibile! **71%**

MEGAMAN BATTLE NETWORK
Capcom
Prendete tutti gli elementi peggiori di un GdR uniteli al folklore di Megaman e... **35%**

MISTER DRILLER 2
Namco
Un altro classico del passato torna su Game Boy Advance rivisto e corretto: pronti a scavare? **82%**

NEED FOR SPEED PORSCHE UNLEASHED
Electronic Arts
La classica serie "corsaiola" in versione dedicata alla splendida auto tedesca. **56%**

PINBALL OF THE DEAD
Sega
Davvero un bel gioco di flipper da Sega, che riutilizza così la sua saga zombie. **92%**

POKÉMON PINBALL RUBINO E ZAFFIRO
Nintendo
I celebri mostri di Nintendo impegnati in una disciplina decisamente inconsueta. **94%**

PUYO PUYO
Sega
Un puzzle game a base di blob in caduta libera che funziona ma mostra gli anni. Già visto ma divertente. **75%**

MEGAMAN ZERO
Capcom
La serie parallela di Megaman solo per GBA sa divertire alla grande i fan della serie. Ma solo loro. **86%**

MISTER NUTZ
Atari
Un super-scoiattolo pronto a battagliare per 30 livelli? I videogiochi sanno sempre stupirci... **55%**

NINJA COP
Konami
Venti livelli zeppi di nemici, ostaggi da liberare e boss da sconfiggere... in puro stile Ninja. **80%**

PINK PANTHER PINKADELIC PURSUIT
Wanadoo
Un gioco davvero bello da vedere e caratteristico, ma troppo banale. **66%**

POKÉMON RUBINO E ZAFFIRO
Nintendo
Non ha bisogno di presentazioni: i simpatici Pokémon sono di nuovo pronti a dar battaglia! **96%**

RAYMAN 3 HOODLUM HAVOC
Ubisoft
Il simpatico personaggio di Michel Ancel torna in un nuovo platform, colorato e divertente. **71%**

La serie Street Fighter è ben presente su Game Boy Advance.

SHINING SOUL
Sega
Da SEGA un Gioco di Ruolo fortemente improntato all'azione, completato dal supporto multigiocatore.
50%

SPIDER-MAN MYSTERIO'S MENACE
Activision
Livelli splendidamente progettati, animazioni superbe, azione di prima qualità.
87%

SPYRO SEASONS OF ICE
Vivendi
Con la splendida grafica il buon Spyro si diverte a scorazzare qua e là.
85%

THE SUM OF ALL FEARS
Ubisoft
La struttura di Rainbow Six riutilizzata per un tie-in insipido di un film ridicolo.
60%

RAYMAN ADVANCE
Ubisoft
Grafica e animazioni sono tra le migliori viste su GBA. Solo che la struttura di gioco non eccelle.
80%

SEGA ARCADE GALLERY
THQ
Quattro classici tradotti in maniera impeccabile su GBA dai cabinati degli anni '80.
65%

SONIC ADVANCE
Sega
Un platform sgargiante e vivace, un capitolo studiato apposta per il GBA, con il riccio blu Da comprare.
85%

SPIDER-MAN THE MOVIE
Activision
Divertente e appagante, riesce anche a coinvolgere i fan di Spider-Man.
78%

SSX TRICKY
Electronic Arts
Electronic Arts prova a portare di tutto su GBA e con SSX Tricky dimostra che non sempre è possibile.
64%

SUPER BUST-A-MOVE
Ubisoft
Uno dei migliori puzzle game di sempre, soprattutto se giocato in due.
86%

REIGN OF FIRE
BAM!
Qualche buona idea viene annegata in un mare di pressapochismo: la solita fine dei giochi tratti dai film.
57%

SEGA SMASH PACK
THQ
Golden Axe, Sonic Spinball e Ecco the Dolphin convertiti da Mega Drive a GBA. Incredibile, vero?
57%

SONIC PINBALL PARTY
THQ
In attesa del promettentissimo Mario Pinball, perché non ingannare il tempo con Sonic e soci?
77%

SPLINTER CELL
Ubisoft
Sam Fisher, l'ultimo "eroe" ispirato agli scritti di Tom Clancy, è pronto a infiltrarsi anche nel nostro GBA.
84%

STAR WARS 2 NEW DROID ARMY
THQ
Un nuovo titolo dedicato a Star Wars. Trattasi di discreto gioco d'azione.
73%

SUPER DODGEBALL ADVANCE
Ubisoft
La famosissima palla avvelenata che ai giapponesi piace tanto in videogioco.
85%

ROBOT WARS EXTREME DESTRUCTION
BBC
I robot "artigianali" lasciano le arene televisive per scontrarsi sui nostri GBA.
76%

IL SIGNORE DEGLI ANELLI: IL RITORNO DEL RE
Electronic Arts
Sei personaggi da controllare in questa splendida interpretazione "portatile".
80%

A SOUND OF THUNDER
Bam Entertainement
I viaggi nel tempo possono causare problemi: nel gioco toccherà a noi risolverli...
55%

SPONGEBOB SQUAREPANTS SUPER SPONGE
THQ
Ora, a parte gli scherzi, davvero volete impersonare una spugna?
20%

STAR X
BAM!
Esperimento assolutamente fallimentare di unire 3D, sparatutto e GBA. Da dimenticare a tutti i costi.
54%

SUPER GHOULS'N' GHOST
Capcom
Difficilissimo, ma bellissimo. Sir Arthur al culmine della forma. Da provare.
85%

SCARABEO
Ubisoft
Non si possono usare parolacce ma tutto il resto sì. Buona riproduzione del gioco da tavolo.
75%

SHAUN PALMER'S PRO SNOWBOARDER
Activision
Non brutto, ma neanche grandioso. Con Tony Hawk in circolazione...
60%

SPACE CHANNEL FIVE: ULALA'S COSMIC ATTACK
THQ
Ulala è pronta a far ballare anche i nostri GBA in questo divertente rhytm game.
60%

SPYRO 2 SEASONS OF ICE
Vivendi
Il seguito di Spyro si dimostra all'altezza del discreto predecessore.
79%

STREET FIGHTER ALPHA 3
THQ
Imperdibile conversione di un gioco che è una vera e propria leggenda. Incredibile.
94%

SUPER MARIO ADVANCE
Nintendo
Uno splendido platform che si discosta in modo interessante dagli altri Mario.
90%

SCOOBY-DOO THE MOVIE
THQ
Già il film era largamente detestabile, ma il gioco lo supera in scioltezza.
42%

SHINING FORCE: RESURRECTION OF THE DARK DRAGON
THQ
La fortunata serie Shining Force rinasce grazie a questo remake.
59%

SPEEDBALL 2
Wanadoo
Una conversione ben fatta ma è il gioco in sé a prestarsi poco al Game Boy Advance. Lacrimuccia...
70%

SPYRO ADVENTURE
Vivendi
Il simpatico draghetto viola torna su Game Boy Advance in una nuova avventura dai connotati platform.
74%

STUNTMAN
Atari
Avete mai sognato di interpretare le scene più pericolose dei film d'azione? Stuntman è la risposta!
54%

SUPER MARIO ADVANCE 2
Nintendo
In poche parole, il più grande platform 2D della storia. Punto, a capo.
99%

SUPER MARIO ADVANCE 4
Nintendo
Il nostro idraulico preferito in un nuovo, imperdibile platform.
96%

THUNDERBIRDS
SCI
Gli amanti delle famose marionette sci-fi lo adoreranno. Gli altri vorranno giustamente dargli fuoco.
67%

TOMB RAIDER THE PROPHECY
Ubisoft
Lara Croft debutta malissimo su GBA, con un gioco noioso e ripetitivo.
65%

URBAN YETI
Telegames
Incredibile, un po' Grand Theft Auto, un po' gioco arcade d'annata. E tutto funziona quasi bene.
67%

★ Salutate Wario e ricordatevi di Wario Ware Inc!

SUPER MONKEY BALL JR
Sega
Domare una scimmia non è semplice, specie se è rinchiusa in una sfera!
79%

TIGER WOODS PGA TOUR GOLF
Electronic Arts
Un gioco chiaramente riadattato alla buona per il piccolo portatile Nintendo.
35%

TONY HAWK'S PRO SKATER 2
Activision
Tra i primi giochi a uscire per GBA, è ancora il miglior titolo di sport estremi.
90%

VIRTUA TENNIS
Sega
Le prove del grande slam vi attirano? Non fatevi scappare uno dei migliori giochi tennistici della storia.
85%

WOLFENSTEIN 3D
BAM!
Una conversione mal fatta e inutile, visto che esistono DOOM e relativo seguito. Perché una scelta simile?
50%

YOSHI'S ISLAND SUPER MARIO ADVANCE 3
Nintendo
Solo Super Mario Advance 2 gli tiene (di poco) testa. Da giocare ASSOLUTAMENTE.
96%

SUPER PUZZLE FIGHTER II TURBO
Capcom
Uno dei puzzle-game più conosciuti e apprezzati della storia su GBA!
84%

TINY TOON ADVENTURES BUSTER'S BAD DREAM
Swing
Un gioco d'azione e un po' di picchiaduro. Treasure che non convince appieno.
68%

TONY HAWK'S PRO SKATER 3
Activision
Duro all'inizio, ma quando iniziate a fare grind e trick come noccioline...
93%

VIRTUAL KASPAROV
Titus
Uno story mode e le apparizioni di Kasparov in persona bastano a inoculare del divertimento. Bella lì.
82%

WORMS WORLD PARTY
Nintendo
Il sempreverde Worms si dimostra ben fatto e divertente anche sul piccolo GBA.
81%

YU-GI-OH! DUNGEONDICE MONSTERS
Konami
Battete il vostro avversario in sfide multigiocatore sfruttando magie e trappole.
67%

SUPER STREET FIGHTER 2 X REVIVAL
Ubisoft
Grande da giocare oggi come un tempo. È come avere l'originale da sala.
92%

TINY TOON ADVENTURES WACKY STACKERS
Swing
Clone di Tetris, con un maiale in tuta da meccanico. Buono il multiplayer.
78%

TONY HAWK'S PRO SKATER 4
Activision
Il re dei giochi di skateboard si dimostra sempre il migliore nel suo campo.
99%

V-RALLY 3
Infogrames
Una veste grafica d'eccezione non basta a farci dimenticare che è un po' limitato e facile.
79%

WWF ROAD TO WRESTLEMANIA X8
THQ
Un gioco di wrestling davvero insipido e realizzato malamente nella grafica.
65%

YU-GI-OH! WCT 2004
Konami
Il classico gioco di carte di Yu-Gi-oh offre su GBA più di mille singole carte.
70%

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES
Konami
Fan delle tartarughe ninja, attenzione: i guerrieri verdi vogliono menar le mani!
53%

TOCA WORLD TOURING CARS
Ubisoft
Sportellate a go-go in questo simulatore. Allacciate le cinture e giù in pista!
61%

TOP GEAR RALLY
Nintendo
Strade sterrate, fango, tornanti da affrontare in controsterzo: un'esperienza rallystica completa su GBA.
85%

WARIO LAND 4
Nintendo
Il debutto di Wario sul GBA è una grande performance piattaformica, afflitta però da una facilità esagerata.
85%

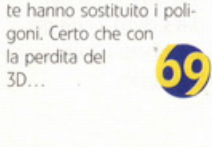
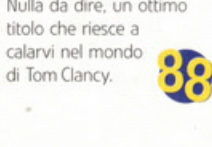
X-MEN 2: LA VENDETTA DI WOLVERINE
Activision
Il più famoso degli X-Men e le sue devastanti mosse sono ai nostri comandi.
62%

ZELDA A LINK TO THE PAST
Nintendo
Zelda "portatile" all'ennesima potenza: uno dei migliori titoli della serie!!!
99%

TEKKEN ADVANCE
Namco
Arrivando sul GBA, gli sprite hanno sostituito i poligoni. Certo che con la perdita del 3D...
69%

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX ROGUE SPEAR
Ubisoft
Nulla da dire, un ottimo titolo che riesce a calarvi nel mondo di Tom Clancy.
88%

TUROK EVOLUTION
Acclaim
Un buon sparatutto a scorrimento orizzontale caratterizzato anche da un'ottima veste grafica.
76%

WARIO WARE INC.
Nintendo
Un numero spropositato di giochi brevi e divertenti per un'esperienza di gioco... fuori di testa!
85%

XXX
Activision
Un giochino divertente e longevo giusto quei due giorni che vi serviranno per completarlo.
64%

ZONE OF ENDERS THE FIST OF MARS
Konami
Un incrocio tra un gioco strategico e un'avventura ambientato nel mondo anime di ZOE.
61%

ADVANCE WARS 2

La guida completa passo per passo!

ORANGE STAR

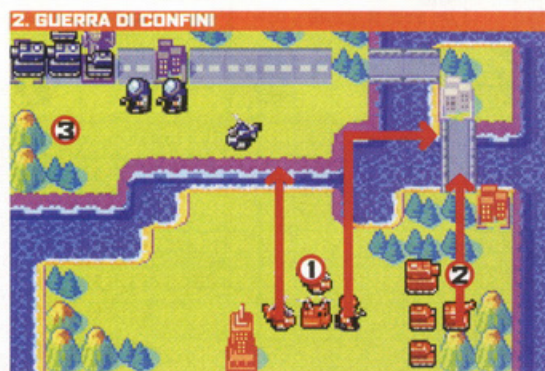
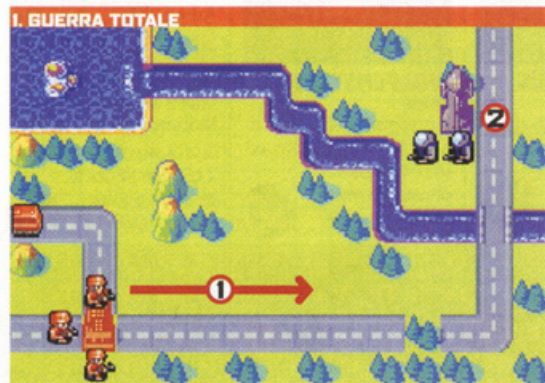
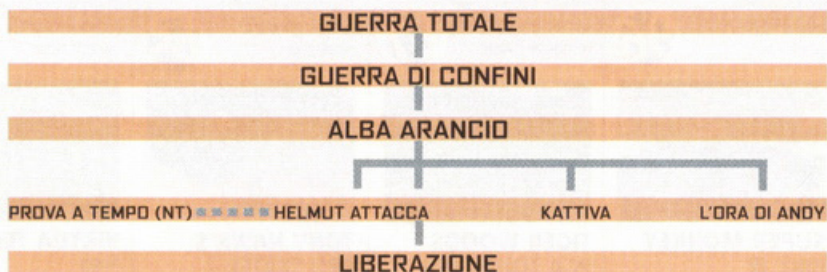
La campagna Orange Star è una sorta di tutorial, capace di istruirvi sulle basi delle tattiche e delle strategie che saranno richieste più avanti nel gioco. I veterani del primo Advance Wars potranno saltare i pedanti dialoghi premendo il tasto Start.

STRUTTURA DELLA MISSIONE

GUERRA TOTALE

GUERRA DI CONFINI

ALBA ARANCIO

PROVA A TEMPO (NT) HELMUT ATTACCA KATTIVA L'ORA DI ANDY

LIBERAZIONE

I PIANI DEI NEO TANK

Per avere accesso alle missioni segrete con i piani dei neo tank, bisogna ritrovare delle mappe nascoste nelle città teatro delle battaglie delle missioni precedenti. I neo tank sono mezzi formidabili, e quindi è probabile che ci si voglia divertire quanto prima. Il consiglio è di muoversi verso la missione "Prova a tempo" appena possibile.

1. GUERRA TOTALE

OBIETTIVO: GRADO S LIVELLO: *

UC: Andy contro Helmut

1. Muovete tutte le vostre truppe verso est, usando l'APC per trasportare una unità, ma prestando attenzione al raggio d'attacco del nemico. Sfruttate sapientemente le foreste per godere di una copertura aggiuntiva, e concentratevi nel distruggere un mezzo nemico alla volta. La battaglia sarà vinta ben presto.

2. Non fatevi tentare dall'idea di usare l'APC per infiltrarvi tra le truppe nemiche e conquistare il quartier generale avversario. Agendo così sbaverete la vostra condotta e il punteggio riguardante la potenza di fuoco, impedendo il raggiungimento di un punteggio perfetto.

2. GUERRA DI CONFINI

OBIETTIVO: GRADO S LIVELLO: *

UC: Sami contro Helmut

1. Usate i vostri fanti meccanizzati e i carri armati per distruggere i cingolati avversari, nascondendovi sempre nelle foreste. Nel frattempo, impadronitevi delle città con la vostra fanteria. Una buona tattica è anche quella di spostare l'artiglieria verso est, posizionando l'APC nel raggio d'azione della vostra fanteria meccanizzata.

2. Posizionate i vostri fanti meccanizzati nelle città alleate, così da recuperare 2 PV per ogni turno, spostando nel contempo l'artiglieria in un punto strategico, così da coprire il passaggio sul ponte.

3. Il ponte funge da strettoia, ed è quindi indispensabile prenderne possesso. Utilizzando in maniera organica la vostra artiglieria, i carri armati e le truppe meccanizzate non dovreste incontrare problemi nel debellare il nemico.

4. Ora restano solo alcune truppe avversarie sparpagliate sul terreno da battaglia. Occupatevi prima della fanteria e poi dell'APC. Missione compiuta.

3. ALBA ARANCIO

OBIETTIVO: GRADO S LIVELLO: *

UC: Max contro Helmut

1. Distruggete l'elicottero da combattimento avversario utilizzando i vostri due velivoli. Dopo aver imposto la vostra superiorità aerea, caricate la fanteria sull'elicottero da trasporto e dirigetevi verso nord-est in modo tale da conquistare velocemente la città sull'isolotto.

2. Muovete il resto delle vostre truppe verso il ponte così da rinforzare le difese sull'isola. Posizionate anche l'artiglieria in modo tale da "cecchinare" chiunque provi a superare il ponte.

3. Continuate a usare gli elicotteri da battaglia per attaccare i carri armati medi. Ormai dovreste essere in grado di far avanzare il resto delle truppe verso ovest, così da finire il lavoro. Non preoccupatevi se l'artiglieria verrà sfruttata poco: non è certamente il punto di forza di Max.

4A. HELMUT ATTACCA

OBIETTIVO: GRADO S LIVELLO: **

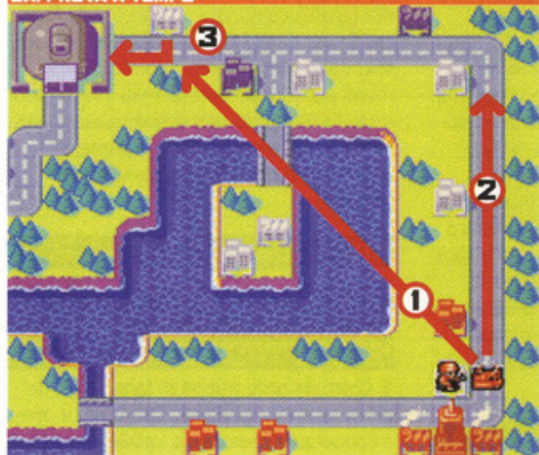
UC: Max contro Helmut

1. Usate una unità antiaerea per attaccare l'elicottero da combattimento, poi posizionate tutti gli altri mezzi in modo tale da creare un muro difensivo attorno al vostro lanciamissili. Non dovete lasciare che venga colpito. Posizionate anche gli elicotteri dietro alla vostra nuova difesa. Un saggio utilizzo dei mezzi di difesa antiaerea dovrebbe bastare a distruggere l'aviazione nemica con perdite minime tra le vostre fila. La priorità è comunque l'abbattimento dei bombardieri, seguita dalla distruzione dei caccia. Gli elicotteri dovrebbero essere l'ultima delle vostre preoccupazioni

2. Mandate le vostre truppe di fanteria verso nord e catturate le città neutrali con i soldati meccanizzati. Troverete una mappa che vi darà accesso alla missione "Prova a tempo". State ben attenti a tenere i lanciarazzi alle spalle delle truppe meccanizzate.
3. Quando i carri armati avversari si avvicineranno, distruggeteli con un fuoco incrociato da parte dei lanciamissili e della fanteria meccanizzata. Non vi è nessun motivo specifico per utilizzare l'elicottero da trasporto in questa missione.

4B. KATTIVA

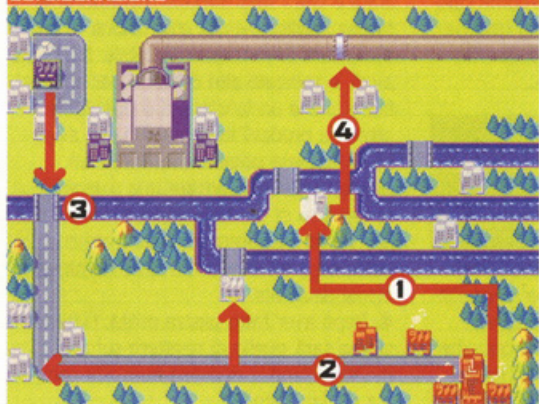
OBIETTIVO: GRADO S LIVELLO: **
UC: Sami contro Kat

1. Tante nuove unità, ma stando ben attenti alle istruzioni di Nell non dovreste avere problemi nel salvaguardare i vostri elicotteri e la vostra flotta. Caricate il vostro elicottero da trasporto sull'incrociatore, poi usate quest'ultimo per attaccare il sommergibile. Ora utilizzate la nave da guerra per bombardare i lanciarazzi, stando nel frattempo attenti a tenere il vostro sommergibile lontano dall'incrociatore avversario.
2. Traghettate i vostri carri con la nave da sbarco e quindi sfruttateli per distruggere l'antiaerea nemica. Continuate a utilizzare la nave da sbarco per portare la fanteria sulla spiaggia appena sotto al quartier generale avversario per conquistarlo.
3. Non preoccupatevi troppo della fabbrica a nord. Kat la raggiungerà comunque prima di voi. Posizionate invece i mezzi da fuoco a distanza alle spalle del vostro APC e delle truppe di fanteria rimaste, distruggendo qualsiasi cosa venga prodotta dalla fabbrica, al riparo del fiume.

4C. L'ORA DI ANDY

OBIETTIVO: GRADO S LIVELLO: **
UC: Andy contro Helmut

1. Caricate sull'elicottero da trasporto una unità di fanteria e poi dirigetevi verso la fabbrica a nord-ovest, nei pressi del cannone gigante, ma stando ben attenti a restarne fuori dal raggio d'attacco.
2. Costruite un APC e una manciata di truppe di fanteria per conquistare alcune città neutrali. Ben presto inizieranno ad arrivare un sacco di soldini. Helmut, al solito dotato di grande acume bellico, continuerà a costruire solo truppe di fanteria, così non vi è motivo di dotarsi di mezzi troppo pesanti: basteranno veicoli da ricognizione e qualche unità antiaerea. Mandatele quindi verso nord, schiacciando così il nemico.
3. Dopo aver conquistato la fabbrica a nord, costruite qualche mezzo d'artiglieria per distruggere il cannone gigante e vincere, quindi, la battaglia.

5A. PROVA A TEMPO (NT)

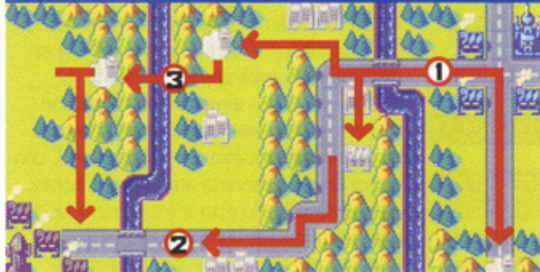
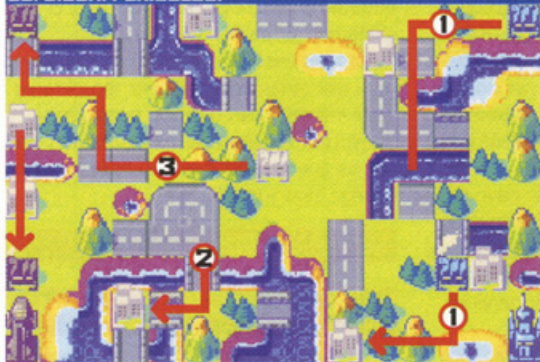
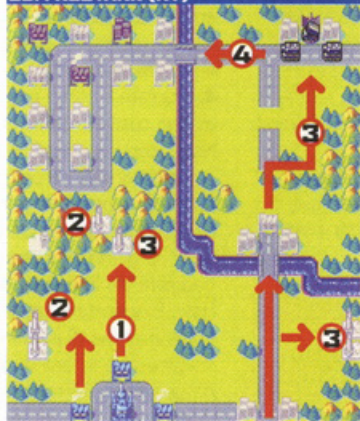
OBIETTIVO: GRADO S LIVELLO: ***
UC: Andy contro Helmut
NEBBIA SUL CAMPO DA BATTAGLIA

1. La maggior parte delle truppe di Helmut è schierata a nord della vostra posizione di partenza. Non dimenticatevi, per alzare il punteggio, della nave da sbarco nascosta tra gli scogli.
2. Celata nella foresta a nord della mappa si trova una unità di artiglieria nemica. Un buon modo per scovarla è quella di spedire un veicolo da ricognizione tra le foreste, così da controllarne due contemporaneamente. Ricordatevi inoltre che non potrete attaccare una unità appena scoperta: è meglio muovere almeno due mezzi contemporaneamente, così da avere rinforzi.
3. Mandate un carro armato e un APC con a bordo della fanteria attraverso il ponte. Nascosta nella foresta a est si trova un'altra unità di fuoco indiretto (questa volta un lanciarazzi), da scovare preferibilmente sfruttando uno dei carri armati. Per trovarla entrate nei boschi partendo dall'alto, ci sbatterete sicuramente contro.
4. Conquistate il laboratorio o sgominate ogni resistenza avversaria per recuperare i piani inerenti i neo tank. Da questo momento potrete usare la madre di tutti i veicoli da guerra, anche se solo nelle missioni Orange Star. Sgrunt.

5B. LIBERAZIONE

OBIETTIVO: GRADO S LIVELLO: ****
UC: Max (cons.), Sami o Andy contro Helmut

1. 1. La vostra priorità è quella di conquistare l'aeroporto nel centro della mappa, costruendo così un bombardiere prima che il nemico abbia la possibilità di contrattaccare. Commissionate un APC nella vostra fabbrica più a Ovest, e una unità di fanteria in quella appena sotto. Spedite quest'ultima tra i flutti del fiume per raggiungere l'aeroporto il prima possibile.
2. Fate viaggiare l'APC con la fanteria verso le fabbriche a sud della mappa. Una volta conquistate, prendete possesso delle città neutrali. I bombardieri costano un occhio della testa!
3. Helmut gestisce un gruppo di fanti, unità meccanizzate e veicoli da ricognizione nei territori di Nord-Ovest, ma non fatevi tentare dall'idea di dirigervi verso il ponte per fronteggiarlo: perdereste molte truppe inutilmente. Aspettate invece che sferri lui l'assalto, poi attaccatelo. Una pletora di carri armati, di veicoli da ricognizione e di antiaerea costituisce l'esercito più economico, e più efficace.
4. Bloccate il ponte con un mezzo non troppo costoso, come un veicolo da ricognizione, così da impedire all'antiaerea nemica di avvicinarsi all'aeroporto. Quando sarete riusciti a mettere da parte un bel gruzzoletto, costruite un bombardiere, dirigetelo verso la giuntura e ammirate il panico serpeggiare tra le truppe dell'esercito Black Hole. È opportuno inoltre salvare il gioco appena prima di passare all'attacco, così da stabilire se è il caso di decimare altre truppe nemiche o di costruirne altre delle proprie, così da influenzare il punteggio.

BLUE MOON

Affrontate prima le missioni Blue Moon, sono più semplici di quelle chiamate Yellow Comet. Anche così, comunque, non avrete più modo di aggrapparvi alla manina di Nell. Però ci sono tanti nuovi mezzi da battaglia da provare... hurrà!

STRUTTURA DELLA MISSIONE

6A. RICONQUISTA

OBIETTIVO: GRADO S, 16 GIORNI
LIVELLO: **
UC: Colin contro Kat

1. Iniziate le danze costruendo fanteria e APC, concentrandovi quindi nel prendere possesso di fabbriche e aeroporti. Le città per ora sono un obiettivo secondario.
2. Costruite una manciata di veicoli da ricognizione per contenere l'avanzata delle truppe di Kat provenienti da sud. Non appena vi è possibile rinforzatevi con carri armati, artiglieria e lanciarazzi (cioè appena inizieranno ad arrivare i primi fondi economici derivanti dal possesso delle città). Tenetevi pronti...
3. Costruite ora degli elicotteri da battaglia e dei bombardieri, seguiti da un elicottero da trasporto (su cui traghettare una truppa di fanteria), e speditela a conquistare la base aerea nemica e il quartier generale. Nel caso troviate delle difficoltà, potete comunque eliminare tutte le truppe avversarie.

6B. GIOCHI PERICOLOSI

OBIETTIVO: GRADO S, 16 GIORNI
LIVELLO: ***
UC: Olaf contro Kat

1. Per i primi giorni limitatevi a costruire quante più truppe di fanteria possibile, in entrambe le fabbriche. Accertatevi inoltre di conquistare anche la fabbrica nel mezzo della mappa, e tutte le città nella vostra "metà" del territorio.
2. Per accedere alla missione "Neotanks!?" dovete necessariamente conquistare la città sull'isola (ehm, su quella sorta di isola...)
3. Continuate a produrre fanteria, veicoli da ricognizione, antiaerea e (soprattutto) carri armati. Una spedizione punitiva verso la fabbrica nemica a nord suonerà come l'ultimo chiodo sulla bara delle velleità belliche di Kat. E renderà la conquista del quartier generale parecchio più semplice...

6C. CARRI ARMATI!!!

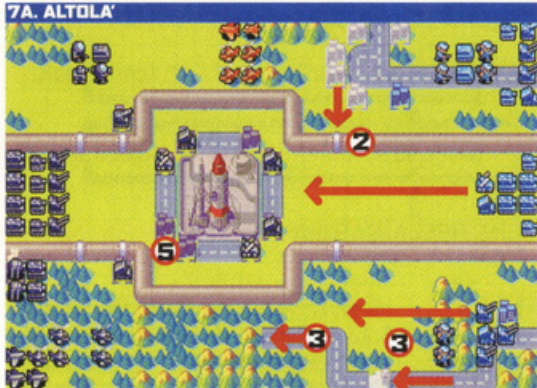
OBIETTIVO: GRADO S, 8 GIORNI
LIVELLO: **
UC: Grit contro Adder

1. Adder dispone di ben dieci carri armati medi, ma in realtà è delle truppe meccanizzate che vi dovrete preoccupare. Queste sono in grado di attraversare le montagne e di causare ingenti danni ai vostri lanciarazzi. Occupatevi quindi primi dei fanti, e solo successivamente dei cingolati. Spostate il lanciarazzi centrale verso ovest, tenendo nel frattempo al riparo delle città tutti gli altri (così da recuperare i PV persi e le munizioni utilizzate per gli attacchi).
2. Mandate una delle vostre truppe di fanteria verso il Silo, ma state attenti ai soldati nemici che attraversano le montagne.
3. Spedite in avanscoperta i vostri veicoli da ricognizione per setacciare il territorio, ma teneteli comunque al riparo delle foreste. È una buona tattica iniziare a spostarli solo dopo aver lanciato tutti i razzi, altrimenti potreste perdere di mira i vostri bersagli. Agendo così non dovreste avere problemi nell'eliminare il nemico prima che quest'ultimo minacci il vostro quartier generale.

6D. I NEOTANK (NT)

OBIETTIVO: GRADO S, 15 GIORNI
LIVELLO: ***
UC: Colin (cons.), Grit o Olaf contro Kat

1. Costruite delle truppe di fanteria fin dal primo giorno, mandando quelle più a ovest a conquistare l'aeroporto, quelle più a nord ai Silo e quelle a est verso le città (e subito dopo ai Silo). Ora è il momento di spedire in missione un APC con dei fanti verso la base oltre il ponte.
2. Risparmiate i Silo per il prosieguo della missione (se vi è possibile), ma non lasciate che cadano in mano nemica. In linea teorica sarebbe meglio utilizzarli in rapida successione per disintegrare le truppe avversarie asserragliate intorno al laboratorio, così da sferrare un micidiale attacco finale, ma probabilmente sarete costretti ad usarne alcuni per proteggere l'aeroporto o per arrestare l'avanzata nemica. Non è un gran problema.
3. Una volta che la fabbrica è stata conquistata e che i soldi iniziano a gonfiarvi le tasche, dedicatevi alla costruzione di quanti più carri armati medi possibile. Non siate avidi, e sprecate altri contanti per assemblare anche un lanciarazzi o due. State attenti a produrli lontani dal fuoco avversario. Appena potrete contare su un discreto esercito, caricate una truppa di fanteria su di un APC, lanciate i missili dai Silo verso il laboratorio e avanzate con tutti i cingolati verso le truppe nemiche, ormai decimate.
4. Dopo aver fatto piazza pulita, l'ultimo sforzo sarà quello di resistere sul ponte, mentre i fanti si dedicheranno alla conquista del laboratorio.

7C. DUE SETTIMANE

7A. ALTOLA'

OBIETTIVO: GRADO S, 14 GIORNI
LIVELLO: ***
UC: Olaf e Andy contro Helmut

1. Olaf può contare solo su due truppe di fanteria e su quattro unità meccanizzate, senza nemmeno poter vantare una misera fabbrica. Il vostro scopo sarà quindi di proteggerlo, senza farvi prendere dalla malsana idea di utilizzarlo per combattere. Concentratevi invece nella conquista delle città, partendo da quelle più a ovest dell'agglomerato a nord. Usate intanto tutte le unità di fuoco a distanza per distruggere la giuntura dei tubi, ma accertatevi di lasciare spazio al bombardiere di Andy per finire il lavoro con un solo colpo.

2. Un meticoloso controllo del raggio di fuoco nemico vi permetterà di attaccare i lanciamissili e i lanciarazzi con perdite assai trascurabili, soprattutto per quanto riguarda le truppe di Olaf. Una volta distrutta la giuntura di cui sopra, sferrate un attacco combinato con le truppe a nord e al centro, usando i carri armati come "ariete". La vostra artiglieria e i lanciarazzi saranno utili per indebolire gli assalitori a distanza, mentre i fanti potranno essere lasciati alla conquista delle otto cittadine. E con i soldi in tasca, tutto è più facile...

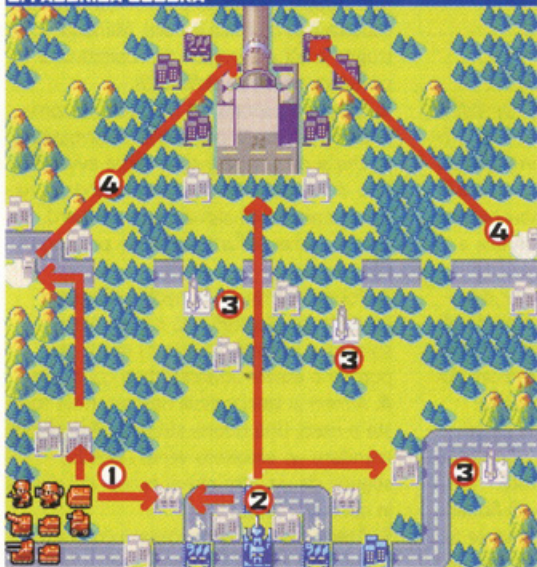
3. A Sud, eliminate la forza aerea con le vostre unità AA, dando la precedenza ai bombardieri, per poi finire con gli elicotteri. Una volta che avrete catturato l'aeroporto, cominciate a produrre bombardieri: non potrete fermare l'avanzata nemica bloccandone la strada tra la tubatura e le montagne con un solo aereo.

4. Andy dispone solo di unità aeree, quindi non potrà catturare città, tenete dunque sempre l'APC in zona per rifornirle di carburante. Distruggete tutto quello che troverete a Ovest con i vostri elicotteri (ignorando l'artiglieria, dal momento che vi metterebbe sotto il fuoco dei missili). Mandate il bombardiere a Est per dare aiuto nella distruzione della tubatura, quindi impiegate tutte le unità per supportare Olaf. Rompere quella a Ovest avrà il solo effetto di esporvi al fuoco della contraerea.

5. Ricordatevi che eliminare tutte le unità nemiche non sarà sufficiente, dovrete anche catturare tutte e otto le città. Per riuscire a impedire il lancio nei 15 giorni limite dovrete quindi fare progressi decisivi, ma senza perdere troppe truppe.

7B. OLTRE IL BOSCO

OBIETTIVO: GRADO S, 9 GIORNI
LIVELLO: ****
UC: Grit contro Kat

1. La cosa più importante da ricordare è il tenere sempre nascoste tutte le unità nelle foreste: se individuate, infatti, non saranno solo esposte alle truppe nemiche, ma anche al fuoco dei grandi cannoni, in grado di infliggervi ben 5 punti di danno.

2. Tutto quello che dovrete fare per vincere è mandare una singola unità a raggiungere il vostro QG. Il più veloce è il mezzo da ricognizione e, facendolo passare a Ovest della mappa, dovreste raggiungere l'obiettivo in otto o nove giorni.

3. Mandate le restanti unità, lentamente ma in maniera regolare, verso il gruppo di città, eliminando qualsiasi unità nemica incontrerete sulla strada. Truppe meccanizzate e fanterie nemiche cercheranno di catturare le città, diventando così facile preda dei vostri attacchi indiretti. Per quanto non sia necessaria la loro eliminazione per la vittoria, lo sarà ai fini di ottenere un buon punteggio.

7C. DUE SETTIMANE

OBIETTIVO: GRADO A, 14 GIORNI
LIVELLO: ****
UC: : Colin contro Kat

1. In questa missione sarete nettamente in svantaggio, ma lo scopo sarà solo quello di sopravvivere per 14 giorni. Costruite prima fanterie per conquistare basi e città in zona, raggiunto lo scopo potrete poi sacrificarle per salvaguardare unità più costose.

2. Costruite quindi una linea difensiva di carri prima della strettoia e rinforzatela con artiglierie e lanciarazzi per mirare alle unità che attaccano i vostri carri. Dovrete continuare a costruire carri per tenere il fronte.

3. Non perdete di vista gli aeroporti di Kat e costruite Missili e AA quando vedrete i primi elicotteri. Ne arriveranno altri, insieme a bombardieri, dovrete quindi sacrificare qualche AA per distruggerli prima che arrivino alla vostra prima linea. L'importante è non avere la tentazione di superare la strettoia: sarebbe un suicidio.

8. FABBRICA OSCURA

OBIETTIVO: GRADO S, 16 GIORNI
LIVELLO: ****
UC: Colin (consigliato), Grit o Olaf, Max (consigliato), Sami o Andy contro Kat

1. Lasciate catturare a Max le due città a Nord delle sue truppe e la base più vicina, quindi avanzate con le vostre truppe per catturare l'aeroporto a Ovest, sarà un buono scambio.

2. Catturate tutto il resto con Colin il più presto possibile. Cominciate quindi a produrre in massa antiaeree e carri per reclamare il centro della mappa e spostarvi verso i cancelli della fabbrica: lo scopo è bloccarne le porte per evitare il continuo arrivo di nuove unità.

3. Non utilizzate i silo troppo presto, ma attendete che Kat abbia creato unità più costose in modo da fare più danni possibili.

4. Una volta che Max avrà raggiunto l'aeroporto a Ovest, costruite elicotteri da combattimento e attaccate con essi. Colin si occuperà di catturare l'aeroporto a Est e di costruire un bombardiere. Attaccate dai due lati e la vittoria vi sorriderà presto.

YELLOW COMET

Nel caso rimaniate bloccati in una delle missioni Blue Moon, esiste comunque l'opportunità di tentare la sorte sulle mappe Yellow Comet. Ma attenzione, sono più difficili!

9B. LA VIA DEL SOLDATO

9A. MARE SPERANZA (NT)

OBIETTIVO: GRADO S LIVELLO: *****
UC: Kambei (consigliato), Sensei o Sonja contro Adder

1. Prima di tutto, usate gli elicotteri da trasporto per conquistare l'aeroporto e il porto a nord del vostro punto di partenza. Vi è molto terreno da coprire, e quindi è consigliabile costruire parecchi carri armati e unità di contraerea per aprirvi la strada. Adder non dispone di fabbriche, e quindi non potrà rimpiazzare le proprie perdite.
2. Sami deve distruggere quanti più lanciarazzi possibile con la propria nave da guerra. Dopo aver fatto piazza pulita, è comunque opportuno continuare a tempestare le altre unità avversarie, per poi dirigersi verso sud, nei paraggi del ponte che conduce al laboratorio, in modo tale da coprire l'avanzata delle truppe Yellow Comet.
3. Le battaglie non sono finite, dapprima contro i lanciarazzi, poi contro le navi da guerra. L'unico modo per contrattaccare è quello di costruire altri lanciarazzi. Non perdete tempo per conquistare il mare, dimenticatevi dei sottomarini e concentratevi invece sul laboratorio.
4. Mentre vi avvicinate, aspettate il momento opportuno (il tredicesimo giorno) per caricare una unità di fanteria su di un elicottero da trasporto. Costruite dei bombardieri e fate fuoco sulle navi da guerra e gli incrociatori che proteggono il laboratorio. I neo tank sono vostri!

9B. LA VIA DEL SOLDATO

OBIETTIVO: GRADO S, 24 GIORNI
LIVELLO: ****
UC: Sonja contro Adder NEBBIA SUL CAMPO DA BATTAGLIA (FOG OF WAR)

1. Questa missione, almeno all'inizio, è difficile, così preparatevi fin dalle prime battute ad una battaglia campale. La prima cosa da fare è conquistare le due fabbriche vicine al punto di partenza con la fanteria e gli APC. Poi dedicatevi alle città.
2. Costruite una unità antiaerea per difendervi dagli attacchi di Adder (sferrati da elicotteri e bombardieri). Questi possono causare molti danni. Continuate a costruire AA e a proteggerla nelle città, se possibile.
3. Costruite dei carri armati per occuparvi dei lanciarazzi e dei veicoli da ricognizione, sfruttando sapientemente le foreste.
4. Una volta indebolite le truppe di Adder, e appena i fondi lo permettono, iniziate a produrre carri armati medi. Con questi ultimi dedicatevi alla distruzione dei cannoni.
5. La mappa per "Un Mare di Speranza" (e quindi i piani per i neo tank) è nascosta nella città più a sud-ovest. Occupatela prima di distruggere l'ultimo cannone.

9C. ZUFFA AI SILO

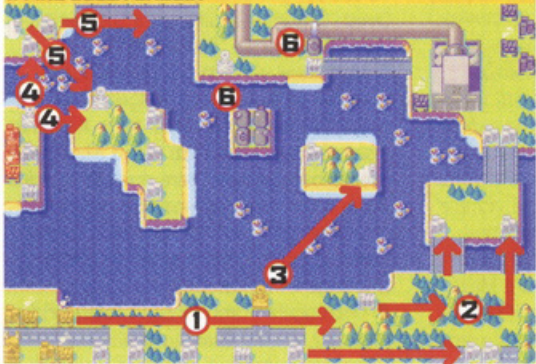
OBIETTIVO: GRADO S, 18 GIORNI
LIVELLO: **
UC: Kambei contro Helmut

1. La priorità è quella di prendere il controllo dell'isola centrale, quindi costruite un APC e una unità di fanteria da mandare alla conquista delle fabbriche e delle città. Costruite altre truppe per prendere possesso delle città e dei porti nella vostra parte della mappa, poi spedite delle truppe a sud, in attesa di utilizzare i Silo.
2. Non sprecate soldi costruendo veicoli navali, la conquista dei porti serve solo a garantirvi un ritorno economico. Costruite invece una colonna di unità per difendere il ponte sull'isola: una manciata di carri armati, artiglieria e lanciarazzi andranno benone.
3. Non impazzite tentando di usare i Silo appena arrivati sull'isola. Aspettate invece fino a quando Helmut inizia ad ammassare le proprie truppe. Poi, colpite..

9D. TORNA SENSEI

OBIETTIVO: GRADO S, 24 GIORNI
LIVELLO: ***
UC: Sensei contro Adder
NEBBIA DI GUERRA

1. Costruite un elicottero da trasporto e una truppa di fanteria per conquistare l'aeroporto e la fabbrica a nord. Mandate altre truppe a est e a ovest, con l'obiettivo di prendere possesso delle città.
2. Costruite soprattutto elicotteri da combattimento, ma anche qualche carro armato che si occupi della contraerea avversaria. Uno dei cingolati deve essere mandato verso la penisola, gli altri a ovest e a nord. Costruite anche dell'artiglieria che protegga i carri armati.
3. Potete rischiarare la nebbia di guerra tenendo gli elicotteri una casella oltre le spiagge e le coste. In questo modo non potranno essere attaccati dalla contraerea.
4. Attenti ai lanciamissili nascosti nelle foreste a nord. Una buona strategia è quella di mandare un elicottero verso i boschi, seguito da un altro che si occupi dei nemici in cui ci si imbatte.
5. Agendo così non dovreste incontrare troppi problemi nel portare a termine que-

sta missione. Occupatevi anche della cattura delle fabbriche nemiche. Con ogni probabilità non dovrete nemmeno prendervi la briga di occupare il QG nemico. Sarà già deserto...

10A. ONORE E DOVERE

OBIETTIVO: GRADO S, 14 GIORNI
LIVELLO: ****
UC: Kambei contro Adder

1. I laser sparano a giorni alterni, quindi state attenti a non finire nel loro "raggio" d'azione. È indispensabile conquistare le dieci città a nord-est della mappa. Se non le raggiungerete, saranno occupate prima del decimo giorno.

2. Caricate i vostri fanti sugli APC e mandate le unità meccanizzate sulle montagne. Non dovendo preoccuparvi dei laser nel primo giorno, spingetevi più avanti possibile sulla strada.
3. I carri armati nemici e l'artiglieria tenteranno di bersagliarvi. Non fatevi colpire, ma aspettate che si avvicinino prima di passare al contrattacco.
4. Il giorno dopo aver fatto fuoco, distruggete il laser a nord con i lanciarazzi e l'artiglieria. Le truppe meccanizzate i lanciarazzi dovranno occuparsi di quello a sud.
5. Dopo averli distrutti, dirigetevi verso le città mandate avanti i carri armati, seguiti dalle unità di fuoco a distanza. Sgominate quindi i soldati avversari. Preso il controllo dell'aerea, occupatevi delle truppe rimaste.

10B. UNO SPECCHIO SCURO

OBIETTIVO: GRADO S, 12 GIORNI
LIVELLO: ****
UC: Sonja contro Kat

1. Questa volta dovete proteggere il vostro QG. Per vincere, Kat non deve occuparlo, visto che le basterà far atterrare le truppe su di esso. Lasciate quindi le vostre unità a difesa come sono schierate all'inizio.
2. Spostate le truppe meccanizzate verso le montagne, per avere una buona visione, ma lasciate una catena montuosa tra queste e i cingolati come protezione. State attenti anche al raggio di fuoco dei soldati, dei lanciarazzi e dell'artiglieria. I vostri veicoli da ricognizione dovrebbero essere in grado di individuare i movimenti nemici.
3. La posizione dei vostri lanciarazzi e della vostra artiglieria è fondamentale. Schierate un lanciarazzi su ogni lato del QG così che possano attaccare qualsiasi cosa si avvicini alle unità difensive posizionate al punto 1.
4. Posizionate il resto delle vostre unità a fuoco indiretto il più vicino possibile alle montagne. Concentrate gli attacchi sulle truppe più avanzate, non necessariamente le più potenti, e mirate a indebolirne quante più possibile, piuttosto che a distruggerle completamente. Kat tende a "fondere" le unità danneggiate, rallentando così la sua avanzata e lasciandovi meno bersagli da prendere di mira.

10C. GIOCO SPORCO

OBIETTIVO: GRADO S, 10 GIORNI
LIVELLO: ****
UC: Sensei contro Adder

1. Le vostre truppe sono divise da una serie di tubi, e quelle più deboli sono anche quelle più vicine alla base di Adder. La vostra priorità, quindi, è di distruggere la giuntura così da riunire l'esercito.
2. Usate l'artiglieria e i carri armati medi a nord per distruggere la giuntura appena sotto alla vostra base, così da poter conquistare prima l'aeroporto, poi la fabbrica, e commissionare quindi dei rinforzi. Adesso preparatevi al massacro. Difendete con ogni mezzo il vostro quartier generale, e attendete i rinforzi dal sud. Spendete tutto in bombardieri, elicotteri da battaglia e anche in un paio di carri armati medi, così da potervi difendere.
3. La vostre truppe non dovrebbero avere problemi nel distruggere le unità nemiche a sud. Usate gli elicotteri da trasporto e la fanteria per conquistare le città, mentre i bombardieri (supportati dagli elicotteri da combattimento) potranno obliterare qualsiasi minaccia avversaria. Quando sarete nei pressi dei Silo, questi vi saranno molto utili. Lasciate comunque un paio di bombardieri più arretrati, che si occupino dei tubi a sud.

11 FINE DELLA CACCIA

OBIETTIVO: GRADO S LIVELLO: *****
UC: Kambei (consigliato), Sonja o Sensei, Max (consigliato), Sami o Andy contro Adder

1. Kanbei: Caricate un APC con della fanteria e catturate la fabbrica più a Est, poi mandatene un altro con dei fanti a conquistare la fabbrica al centro e le città in zona.
2. Costruite unità antiaeree, carri armati (normali e medi), artiglieria, lanciarazzi e i neotank, poi mandateli ad attaccare Adder da entrambi i lati delle montagne a sud-est per rallentare la sua avanzata. Usate i lanciarazzi il più possibile.
3. Potete anche mandare una nave da sbarco con delle truppe verso l'aeroporto, se volete, ma non sprecate soldi con una nave da guerra. Potete controllare il porto lasciando una nave da sbarco ormeggiata.
4. Max: Commissionate un gruppo di truppe di fanteria e catturate le città e il porto, poi mandatelo a nord, verso l'aeroporto e gli altri centri urbani. Occupatevi anche del controllo dell'isola a est.
5. Costruite un bombardiere per distruggere la nave da guerra che avanza verso di voi, poi commissionate unità d'artiglieria, carri armati e, infine, cingolati medi. Traghettateli verso l'isola a nord per poi avanzare verso le tubature.
6. Usate i bombardieri per distruggere i cannoni dal lato sprotetto, e infine demolite la giuntura dopo che le vostre truppe di terra si sono occupate dei lanciamissili e della contraerea di Adder.

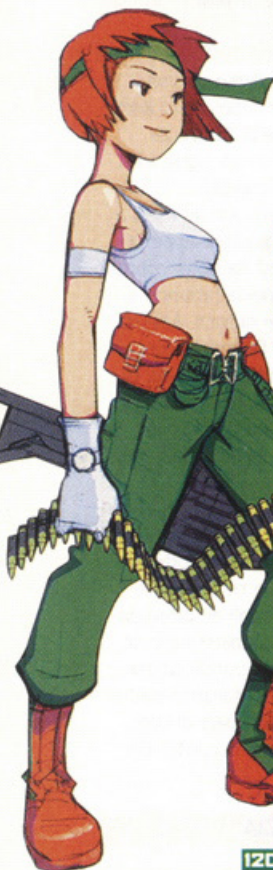
GREEN EARTH

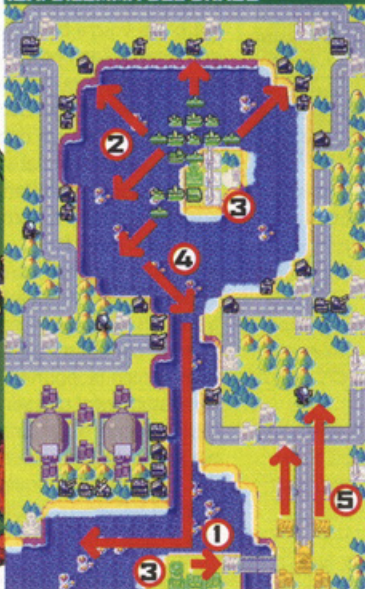
Un altro continente, un altro gruppo di Ufficiali Comandanti da imparare a conoscere. Come prevedibile, queste missioni sono straordinariamente difficili.

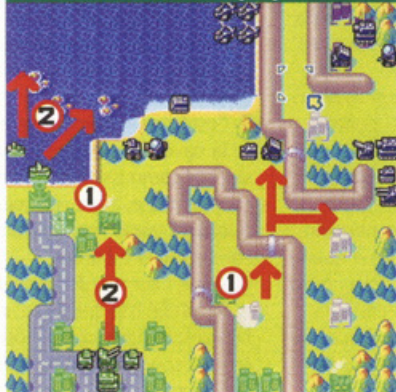
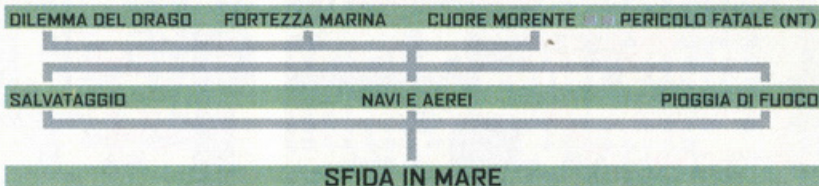
STRUTTURA DELLA MISSIONE

DILEMMA DEL DRAGO — FORTEZZA MARINA — CUORE MORENTE — PERICOLO FATALE (NT)

SALVATAGGIO — NAVI E AEREI — PIOGGIA DI FUOCO

SFIDA IN MARE

12A. DILEMMA DEL DRAGO

12B. FORTEZZA MARINA

12C. CUORE MORENTE

12D. PERICOLO FATALE (NT)

12A. DILEMMA DEL DRAGO

OBIETTIVO:GRADO B, 21 GIORNI
LIVELLO: *****
UC: Drake e Kambei contro Maverick
NEBBIA DI GUERRA

1. Drake dispone di una grande varietà di unità marittime a Nord e di una fabbrica a Sud, e quindi i Silo e l'aeroporto non sono utilizzabili, purtroppo. L'unica strategia è quella di conquistare la fabbrica più vicina e poi lasciare il resto a Kambei.
2. Mandate i sottomarini verso le coste boschive, poi fateli immergere, per scoprire cosa si nasconde da quelle parti. Posizionate la vostra nave da guerra vicino agli scogli, disintegrando ogni unità scorta, con priorità a lanciamissili e artiglieria. Continuate la perlustrazione.
3. Costruite solo navi da battaglia, visto che i sottomarini e gli incrociatori vi serviranno esclusivamente per mappare il territorio. Aiutate Kambei con i carri, se possibile.
4. Non preoccupatevi di distruggere tutto, e appena la minaccia più prossima è debellata, andate a sud, nascondendovi tra gli scogli. Dovreste essere in grado di attaccare il cannone più a Est dagli scogli vicini, e la forza dei numeri dovrebbe garantirvi una vittoria nei confronti di quello a Ovest.
5. Kambei deve tentare di arginare Maverick. Conquistate le strutture, e utilizzati i Silo, costruite quanti più carri armati possibile. Intorno al quindicesimo giorno, Maverick schiererà i neo tank.

12B. FORTEZZA MARINA

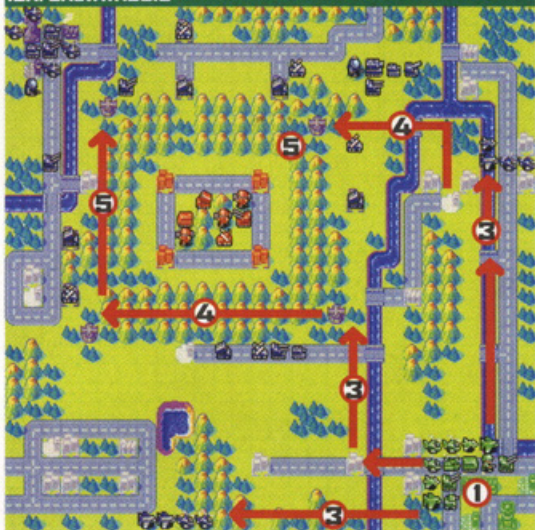
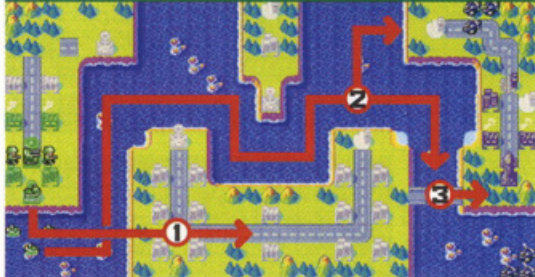
OBIETTIVO: GRADO A LIVELLO: *****
UC: Eagle contro Maverick

1. Avrete a disposizione quasi il doppio delle unità del vostro avversario, ma dovrete affrontare con mezzi aerei la contraerea.
2. Concentrate gli attacchi su di un lato alla volta. Controllate la gittata del fuoco ostile, prima di compiere qualsiasi mossa.
3. Dopo aver distrutto i caccia e gli elicotteri, usate i vostri caccia come esca. Prestate attenzione ai vostri bombardieri visto che sono la vostra carta vincente. Durante l'assalto al primo lanciamissili, siate certi di attaccare da Est, così da restare al sicuro.

12C. CUORE MORENTE

OBIETTIVO: GRADO S, 15 GIORNI
LIVELLO: ******
UC: Jess contro Kat

1. 17 giorni per distruggere le nove navi da battaglia in riparazione... Il tempo è veramente poco, quindi non attendete il nemico, ma avanzate con costanza. Usate l'antiaerea come esca, per far avvicinare i carri, e spostate in avanti tutte le altre truppe. Potrete così disfarvi dei carri il turno dopo.
2. Conquistate il porto e costruite una nave da sbarco, quindi dirigetevi verso l'isola a Ovest. Catturate la città più a Sud per accedere alla missione "Pericolo X 9".
3. Muovetevi verso la base a Sud-Est e, dopo averla conquistata, dirigetevi verso la parte centrale della mappa, a Est. Kat ama disporre i suoi lanciarazzi dietro alla fabbriche, e così conviene usare due carri medi a Sud e a Ovest per occuparsi di qualsiasi mezzo venga prodotto. Solo dopo questa mossa si può mandare qualche carro a distruggere i lanciarazzi.
4. Distruggete i cannoni con i vostri lanciarazzi, poi spedite quante più unità di fuoco a distanza possibile a colpire le navi da battaglia nella zona portuale. Non possono rispondere al fuoco, e l'unica loro strategia sarà quella di "unirsi" per limitare i danni.
5. A questo punto i carri non vi serviranno più, quindi concentratevi nella costruzione di antiaerea, artiglieria e lanciarazzi. Le forze aeree saranno il vostro primo problema, con i bombardieri e gli elicotteri come vere e proprie spine nel fianco. Potete anche usare i vostri carri armati per costruire un muro difensivo intorno alle vostre unità di fuoco indiretto, impegnate contro le navi da battaglia.

13A. SALVATAGGIO

13B. NAVI E AEREI

13C. PIOGGIA DI FUOCO

14. SFIDA IN MARE

12D. PERICOLO FATALE (NT)

OBIETTIVO: GRADO S, 10 GIORNI
LIVELLO: *****
UC: Eagle (o Jess, o Drake) contro Maverick

1. Avete solo 10 giorni per conquistare il laboratorio nemico. Potete tentare con un elicottero da trasporto e dei fanti, ma il modo più semplice è quello di costruire dei bombardieri e distruggere ogni cosa. Commissionate un'unità antiaerea nella fabbrica a Ovest e un manipolo di fanteria in quella centrale, per conquistare l'aeroporto. Da ora in avanti costruite solo dei bombardieri e attaccate la giuntura a Nord-Est.
2. Muovete il resto delle truppe a Nord, e la vostra nave da guerra tra gli scogli e l'incrociatore (tra le scogliere a Nord-Ovest). Attenzione all'unità antiaerea, è l'unico ostacolo per i vostri velivoli. Maverick dispone anche di lanciarazzi e artiglieria, in grado di decimare le vostre truppe di terra.

13A. SALVATAGGIO

OBIETTIVO: GRADO S, 6 GIORNI
LIVELLO: *****
UC: Eagle e Sami contro Adder

Questa missione è poiuttosto difficile... Usando saggiamente i vostri bombardieri e il potere Esercito Lampo però è possibile vincere in pochi giorni, lasciando pochissime possibilità di reazione all'avversario.
1. Spostate i due bombardieri e uno dei caccia a nord, spalleggiati da una AA. Muovete tutto il resto verso Ovest, ma non oltrepassate di più di una casella il fiume, a causa dei laser.
2. Usando Sami, state attenti a restare fuori dalla gittata dei lanciarazzi. Le città offrono una buona protezione.
3. Il giorno successivo, distruggete il cannone laser (quello a Sud-Est) con uno dei vostri bombardieri. Mandate l'altro verso Nord. Indebolite intanto i caccia con l'antiaerea, poi distruggete il bombardiere con i caccia. Ora, attaccate uno dei bombardieri a Sud con i caccia, un elicottero da battaglia con due dei vostri, e l'ultimo elicottero con l'antiaerea. Spostate l'ultimo elicottero fuori dalla portata dei lanciamissili.
4. Al terzo giorno dovreste avere accesso al potere Esercito Lampo, così potrete occuparvi dei laser a Nord-Est e a Nord-Ovest. Muovete il vostro elicottero da battaglia a Nord, fuori dal raggio d'azione dei lanciamissili. Usate le unità rimanenti per attaccare ogni truppa avversaria rimanente. Spostate anche i caccia nel centro della mappa per aiutare Sami.
5. Andate verso il cannone laser a Nord-Ovest con il vostro bombardiere di sud-ovest. Usate l'altro bombardiere o l'elicottero da battaglia per distruggere il cannone laser a Nord-Est, se non l'avete finito nel turno precedente.

13B. NAVI E AEREI

OBIETTIVO: GRADO S, 20 GIORNI
LIVELLO: *****
UC: Drake contro Maverick

1. Questa volta avrete bisogno di molta fanteria, in grado di conquistare quante più postazioni possibili nella grande isola a Sud.
2. Maverick dispone di 6 elicotteri, da distruggere con i vostri caccia. State lontani dagli elicotteri costruiti da Maverick, attaccateli con un "mordi e fuggi". Solitamente non ne costruirà due di seguito.
3. Il ponte a Sud-Est è di grande importanza strategica. Costruite qualche unità di artiglieria e dei lanciarazzi per passare oltre la strettoia. A questo punto Maverick inizierà a produrre fanti per bloccarvi, ma i giochi saranno già in via di conclusione.

13C. PIOGGIA DI FUOCO

OBIETTIVO: GRADO S, 20 GIORNI
LIVELLO: ****
UC: Jess contro Maverick

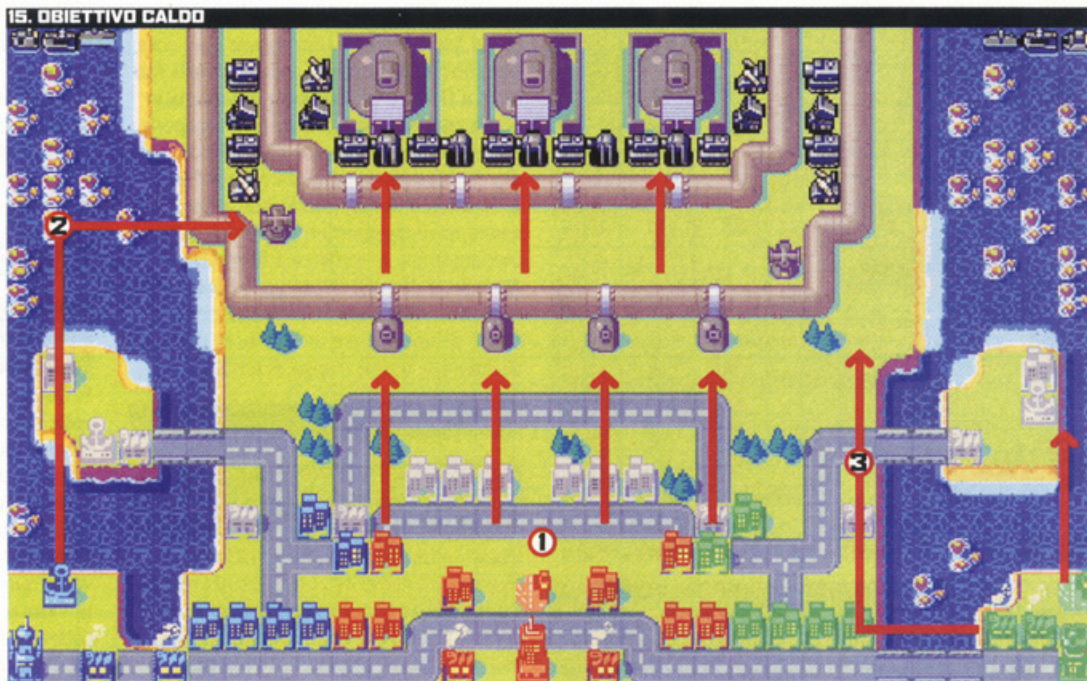
1. Questa missione è piuttosto lineare, una volta imparati i ritmi del vulcano. La routine si ripete alternandosi ogni giorno, quindi prestate attenzione a dove cola la lava e state lontani da quelle locazioni.
2. Costruite degli APC e dei fanti per raggiungere la fabbrica a Sud, poi dirigetevi verso quella a Nord. A questo punto vedrete il nemico muoversi verso Sud per combattere nei pressi della vostra fabbrica a Est. A Nord vi sono solo poche truppe nemiche, e non darvi problemi.
3. Usate la maggior parte dei vostri fondi nella zona a Sud-Est, costruendo solo un carro armato ogni tanto nella fascia a Nord-Ovest. Commissionate soprattutto carri, medi quando potete permettervelo. Usate anche della fanteria per conquistare le città mentre avanzate.

14. SFIDA IN MARE

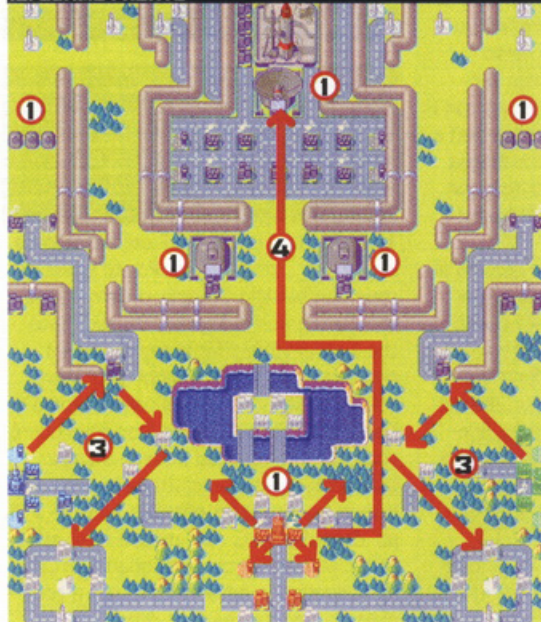
OBIETTIVO: GRADO S, 25 GIORNI
LIVELLO: *****
UC: Eagle (consigliato) oppure Drake o Jess
Max o Sami (consigliato)
oppure Andy o Kambei (consigliato)
oppure Sonja o Sensei contro Maverick

1. Vi sono due buoni modi per distruggere la giuntura sulle tubature. Potete attaccarla con i bombardieri di Eagle, o distruggerla con i lanciarazzi di Kambei, dal sud. Visto che è veramente difficile raggiungere il ponte che conduce alla fabbrica di Maverick, il consiglio è quello di usare la forza di Kambei. Le truppe Orange Star dovrebbero occupare le città a sud insieme a Eagle. Usando Sami, invece, costruite quante più truppe meccanizzate possibile, insieme a un po' di carri armati, carri medi e unità antiaeree. Max dovrà commissionare carri armati, neotank e antiaerea. Provate a conquistare il ponte, ma sarà difficile...
2. Il compito di Eagle è quello di distruggere il cannone gigante con un bombardiere, per poi occuparsi di quelli più piccoli. Costruite bombardieri, ma anche qualche caccia, visto che Maverick tenterà di abbattere la vostra minaccia.
3. Mandate Kambei a conquistare le città e le fabbriche sull'isola a Est. Ora muovetevi verso nord, attaccate prima il cannone piccolo, poi quello grande. Occupate la fabbrica a nord e costruite due lanciarazzi. Con il primo occupatevi del cannone piccolo, con il secondo della giuntura.

BLACK HOLE

Ora è giunto il momento di attaccare il cuore dell'esercito avversario, dopo averlo sbaragliato in tutti gli altri continenti. Si tratta di affrontare solo due missioni, ma che saranno più difficili di tutte quelle in cui avete combattuto fino a questo momento...

STRUTTURA DELLA MISSIONE

OBIETTIVO CALDO

ULTIMO FRONTE

OBIETTIVO CALDO

OBIETTIVO: GRADO S, 32 GIORNI
LIVELLO: ******
UC: (a destra) Andy (consigliato) o Sami o Andy
(al centro) Grit (consigliato) o Colin o Olaf
(a sinistra) Drake (consigliato) o Jess o Eagle

1. Con Grit al centro, costruite qualche unità di fanteria per conquistare le città e le fabbriche nei paraggi. Poi costruite solo lanciarazzi, spostateli e attaccate il cannone.
2. Non costruite nulla per Drake all'inizio, poi il secondo giorno commissionate un sottomarino e sacrificatelo mandandolo nel raggio d'azione dei cannoni. Così facendo dovreste riempire il vostro misuratore delle abilità speciali, e quindi dello Tsunami (che danneggia la capacità di movimento delle truppe avversari). Fatelo di nuovo subito dopo: i cannoni non riusciranno a distruggere del tutto i vostri mezzi, ma il misuratore continuerà a riempirsi. Utilizzando lo Tsunami i mezzi del nemico rimarranno ben presto senza benzina! Potete anche costruire delle navi da battaglia, muoverle verso sinistra e attaccare i laser e i lanciarazzi. Non distruggete del tutto questi ultimi fino a quando Grit non sarà pronto, con sei (meglio otto) lanciarazzi nelle vicinanze della tubatura... Non siate precipitosi e attendete il momento propizio!
3. Il compito di Andy è quello di occuparsi delle navi e dei laser sulla destra, rendendosi protagonista di una trappola! Dopo aver costruito una nave da guerra per distruggere i laser sulla destra, commissionate dei neo tank e dei bombardieri. Quando Sturm si appresta a usare il suo attacco Meteoriti, ammassateli in modo tale da farli colpire, risparmiando così i lanciarazzi di Grit. Usate il potere speciale Megameccanico o Megarinforzo e le città per recuperare PV, e attendete il prossimo attacco.
4. Per finire il lavoro, fate esplodere la giuntura in modo da aprire il cammino al nemico, poi distruggetelo sfruttando la nave da guerra di Drake sulla costa Ovest, o i lanciarazzi di Grit appena fuori dalle tubature esterne, usando neo tank e bombardieri come esche per l'inevitabile attacco dei Black Cannon.
Dopo aver aperto una breccia nei cannoni con due colpi di lanciarazzi, usate il potere di Grit (Mira Perfetta) per finirli rapidamente in un unico turno.

ULTIMO FRONTE

OBIETTIVO: GRADO A, 19 GIORNI
LIVELLO: *******
UC: (a destra) Max (consi.) o Sam o Andy
(al centro) Colin (cons.) o Grit o Olaf
(a sinistra) Eagle (cons.) o Sonja o Jess
Sono disponibili anche gli UC Yellow Comet contro Sturm

1. Avete a disposizione 30 giorni prima che il grande cannone faccia fuoco, il mortale raggio in grado di distruggere tutte le truppe nel suo raggio d'azione. Inoltre, sono piazzati anche laser, piccoli cannoni e altre armi micidiali. Il raggio mortale esplode una volta ogni sette giorni, quindi il consiglio è (ovviamente) quello di starne alla larga, per bombardare l'edificio alla base dopo la quattordicesima alba.
2. Colin (o chiunque sia nel mezzo) dovrebbe costruire quante più truppe di fanteria possibile per conquistare le basi vicine. Poi, impegnatevi solo nella costruzione di bombardieri e di qualche APC per i rifornimenti. Due bombardieri dovrebbero bastare, ma più se ne hanno, meglio è.
3. Max e Eagle devono costruire un gruppo di elicotteri da trasporto e di fanti nei primi giorni, così da poter conquistare quante più proprietà possibile. Iniziate dalle fabbriche nelle vicinanze delle tubature. Da questo momento in poi, dedicatevi a difendervi da Sturm, commissionando unità antiaeree, carri armati e mezzi da fuoco a distanza.
4. Dopo il quattordicesimo giorno, mandate i bombardieri (con APC a supporto), al fianco di Max, usando le unità di quest'ultimo come difesa. State attenti a tenere i bombardieri fuori dalla portata dei cannoni, e non attaccateli. Andate invece verso la base del raggio mortale. Anche con le unità d'attacco di Colin danneggiate, due colpi dovrebbero bastare per distruggerlo!

I "FONDAMENTALI", LE STRATEGIE E LE TATTICHE

Il modo migliore per diventare degli esperti di Advance Wars è quello di giocarlo... tanto! Ma fino a quando non sarete in grado di organizzare delle tattiche personali, queste potrebbero tornarvi utili...

CONTROLLATE L'AREA DI FUOCO

Controllate sempre l'area di fuoco delle vostre unità (e quella degli avversari), prima di effettuare ogni spostamento. Riferitevi a essa costantemente. Premete il tasto B posizionando il cursore su una unità: l'area di fuoco è segnalata in rosso.

STRETTOIE

Le strettoie sono quei punti della mappa, come ponti o vallate, dove le asperità del terreno impediscono il passaggio delle truppe, costringendole ad uno schieramento in fila indiana. Alcune unità di artiglieria, e dei lanciarazzi, schierate attorno alle strettoie possono causare grandi danni ai nemici.

IL "BLOCCO"

Il "blocco" è in realtà una semplice azione, cioè quella di parcheggiare una unità sopra a una fabbrica (o su di un porto, o di un aeroporto), così da impedire la costruzione di mezzi all'avversario. È una strategia parecchio efficace, ma il consiglio è quello di muoversi sempre con delle truppe di fanteria per prenderne il possesso quanto prima. Potete anche "bloccare" delle strettoie, schierando una unità che il nemico non può attaccare (un elicottero da trasporto quando l'avversario non dispone della contraerea).

UNIRE LE UNITA'

Vi sono dei vantaggi e degli svantaggi nell'unire le truppe. I vantaggi sono da ricercare nel fatto che una unità con 10 PV è più efficace di due con 5 PV. Tutti i PV in più sono inoltre convertiti in vil denaro, il che è piuttosto utile nel caso vi manchino pochi dindi per acquistare un determinato mezzo. Gli svantaggi, invece, sono nel turno perso per ogni unione e nel fatto che agendo così si lasciano meno bersagli per il nemico. Il che è sconsigliabile se dispone di mezzi in grado di distruggervi con un solo attacco.

SALVATAGGIO

Salvate sempre il gioco prima di compiere un'azione che non vi convince. Se il vostro piano dovesse fallire miseramente, potete sempre abbandonare la missione e riprendere dall'ultimo salvataggio. È anche opportuno salvare appena prima di ogni vittoria, così da ritoccare (nel caso ve ne sia bisogno) il vostri punteggio distruggendo più truppe avversarie o costruendo più unità per il vostro esercito.

IL FURTO

Conquistare gli edifici nemici è sempre una buona tattica, soprattutto se non vi sono avversari nei dintorni. Avrete qualche entrata monetaria in più per qualche giorno, fino a quando i soldati non verranno a riprendersi ciò che era loro...

NEO TANK

I neo tank sono le nuove unità di Advance Wars 2, e possono essere costruiti solo dopo aver scoperto i livelli segreti e i piani nascosti. Possono devastare i carri armati medi in combattimento, causando il 30% di danni in più rispetto a un attacco portato da un altro cingolato. Inoltre vantano più possibilità di distruzione totale in un turno degli avversari rispetto ai carri armati medi e una maggiore gamma di movimenti (6 caselle rispetto alle 5 dei cingolati).

DISTRUZIONE TOTALE N UN TURNO

La distruzione di una unità avversaria in un turno è cosa buona e giusta non solo perché impedisce il contrattacco, ma anche perché garantisce la possibilità agli altri mezzi di concentrarsi su un bersaglio in meno. Questo è particolarmente importante se avete bisogno di attaccare una colonna di nemici in una strettoia. Se non si riesce a eliminare chi ci blocca l'accesso, l'avanzata potrebbe essere seriamente compromessa. Imparate a capire quali unità sono più efficaci di altre nei vari tipi di scontri, così da sfruttare la distruzione totale all'inizio del turno.

TRUPPE SACRIFICABILI

Qualche volta vale la pena sacrificare una unità per proteggerne un'altra più costosa (o strategicamente più importante). Circondare i vostri lanciarazzi con dell'antiaerea significa costringere il nemico a sacrificare i propri bombardieri per eliminarli. La fanteria, inoltre, costituisce una valida ed economica barriera a difesa dei veicoli più costosi, e spesso conviene sacrificare i propri APC per rallentare l'avanzata del nemico. Mentre siete impegnati nella conquista del Quartier Generale avversario, non fatevi problemi nell'usare come esche tutti i vostri mezzi!

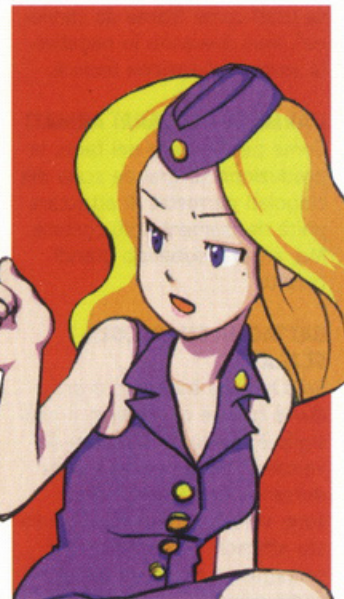
STRATEGIE SUL TERRITORIO

Sfruttate sempre il fattore difensivo garantito dai vari tipi di terreno. Una unità sarà molto più difficile da eliminare se piazzata in una città, al contrario di quanto accadrebbe se fosse dislocata nel mezzo di una strada. Le unità meccanizzate sulle montagne possono essere una vera spina nel fianco.

GUADAGNATE IL GRADO S

Nella modalità Campagna, sarete votati su una scala in percentuale in base alla velocità, alla potenza e alla tecnica. Per guadagnarvi il grado S, dovrete totalizzare una valutazione complessiva di almeno 280 punti. La potenza è misurata in base a quante truppe nemiche siete riusciti a debellare (quindi prima di completare una missione, o di conquistare il Quartier Generale, o di distruggere una giuntura, eliminate sempre tutti i mezzi rimasti sul terreno). La valutazione tecnica invece si basa sul rapporto tra le unità costruite e quelle perse. Ancora una volta, prima di portare a termine una missione, commissionate quante più truppe possibile, anche se non ne avete bisogno in battaglia.

L'ONDATA DEI FANTI MECCANIZZATI

In effetti il nome non è particolarmente appropriato, visto che i fanti si muovono molto lentamente. Eppure la strategia di commissionarne una mezza infinità, e di farli poi avanzare costantemente verso il nemico, solitamente si rivela vincente.

CHI E' CHI

Ogni UC è caratterizzato da punti di forza e debolezze, oltre che di quei poteri speciali in grado di ribaltare le sorti di una missione. Dovrete adattare le vostre tecniche alle capacità di ognuno, per avere successo!

LE STELLE DEL POTERE

Il vostro indicatore viene caricato quando le truppe subiscono dei danni, e un pochino meno quando invece ne arrecano. Per "caricare" una stellina servono 9000G di danni. Per esempio, un carro armato medio vale 16000G: se dopo un attacco dovesse perdere 5 PV, la stellina sarà riempita per un valore di 8000G (ovvero l'equivalente della metà del costo del veicolo). L'UC che ha sferrato l'attacco, invece, guadagnerà 4000G (cioè la metà del valore dell'attacco). In pratica, più un esercito è in difficoltà, più velocemente verrà riempito l'indicatore, così da garantire un'opportunità di rivincita.
Ogni volta che viene usato un potere speciale, il "costo" per ogni stella aumenta di 2000G. Tuttavia, il giorno dopo aver usato uno dei poteri, l'indicatore non verrà caricato. Usate questa informazione per calcolare il momento più opportuno per gli attacchi su larga scala!
Un'ultima strategia consigliabile è quella di usare sempre il super potere speciale, e non la sua versione base!

Sono truppe molto economiche e possono distruggere veicoli decisamente più costosi. Purtroppo la loro lentezza impedisce attacchi a sorpresa. Inoltre, se usati come "carne da cannone", intaccheranno in negativo la vostra valutazione tecnica.

L'ARMATA DEI CARRI ARMATI

Come per l'ondata dei fanti, la produzione su grande scala dei cingolati permette di attaccare unità decisamente più costose. Ma, ancora, subendo grandi perdite.

BATTAGLIA SU PICCOLA SCALA

Se il nemico è intento a produrre truppe di fanteria, il consiglio è quello di mandare dei veicoli di ricognizione a prendersene cura. Questi mezzi sono veloci, economici e piuttosto efficaci. Visto che la CPU solitamente tende ad avere come priorità l'impiego di almeno cinque truppe meccanizzate, mandare dei veicoli da ricognizione attorno alle fabbriche è anche un buon metodo per impedire la costruzione di mezzi pesanti.

QUESTA TERRA E' LA MIA TERRA

Nelle prime battute delle missioni, provate a mandare degli APC o degli elicotteri di trasporto (con della fanteria) verso le fabbriche e le città più lontane. L'idea è quella di dominare più della metà della mappa per avere maggiori risorse economiche dell'avversario. Nel caso dovesse andare male, avrete comunque impegnato le truppe nemiche nel reclamare delle proprietà che avrebbe conquistato comunque. Ma senza perdite...

NASCONDETEVI!

Nelle mappe circondate dalla nebbia di guerra, fate un buon uso delle foreste e delle scogliere per nascondere i vostri mezzi, soprattutto quelli a fuoco indiretto come l'artiglieria, i lanciamissili e le navi da guerra. Per il nemico sarà impossibile scovarvi, almeno fino a quando non si posizionerà in una casella adiacente al vostro nascondiglio. I veicoli da ricognizione dovrebbero inoltre essere sempre nascosti nelle foreste, visto che riuscire a infiltrarne uno tra le fila dei nemici significa disporre di un grande vantaggio strategico. Non uscite mai (mai!) allo scoperto, nemmeno per impedire a dei semplici fanti di conquistare una fabbrica nella vicinanze. Significherebbe perdere il paio di occhi che studia il nemico...

TI HO SCOPERTO!

Il modo migliore per scovare le truppe nemiche nascoste nelle foreste è quello di mandare dei veicoli con un alto fattore di movimento (come i carri armati o gli elicotteri) verso le foreste e le scogliere. Imbattersi in un nemico significa arrestare il proprio cammino, ma anche indicare la posizione dell'avversario alle altre truppe.

LA TESTA D'ARIETE

Per passare attraverso le strettoie è opportuno schierare un carro armato (o due) in testa ad una colonna di veicoli, seguiti da un mezzo d'artiglieria e da un lanciarazzi. I carri faranno da scudo (il secondo dovrà prendere il posto del primo quando verrà distrutto), mentre il fuoco a distanza tornerà utile per distruggere gli avversari.

TUTTI ASSIEME, ADESSO!

State attenti a non mandare le truppe in avanscoperta in perfetta solitudine, visto che verranno sicuramente distrutte nel giro di pochi turni. Piuttosto, rallentate e pazientate. Muoversi in gruppo, al ritmo dei veicoli più lenti, è sempre consigliabile.

GUERRA DI ATTRITI

In pratica spesso conviene risparmiare quanti più soldi possibile (soprattutto rispetto alle spese del nemico), così da poter schierare un esercito micidiale nelle fasi conclusive della battaglia. Dopo aver messo da parte circa 100.000G, buttatevi sulla costruzione di quattro neo tank affiancati dell'artiglieria e dirigetevi verso l'avversario. Che non avrà possibilità di salvezza...

CHI MANCA?

Infine, ricordatevi sempre di premere il tasto L prima di finire il turno, per accertarvi di non esservi dimenticati di nessuna truppa. Un piccolo accorgimento, ma utilissimo.

TABELLA DEI DANNI

Usate questa tabella per capire i rapporti di forza tra i vari mezzi. I risultati indicano i danni arrecati da una unità con tutti i PV ad una unità senza difese legate alla tipologia di terreno. Ricordatevi inoltre che gli UC possono vantare dei bonus in grado di cambiare leggermente i rapporti offensivi o difensivi. Per ottenere la distruzione totale in un turno di una unità nemica ancora indenne, il risultato sulla tabella dovrà essere almeno del 100%. Se invece il mezzo nemico dovesse avere solo 7 PV, allora basterà un semplice 70% per finirlo.

Defend	Attack															
	Inf	Mech	Recon	Tank	Md	Neo	Art	Rock	AA	Miss	BCopt	Bomb	Fight	Cruis	Sub	BShip
Inf	55%	65%	70%	75%	105%	125%	90%	95%	105%		75%	110%				95%
Mech	45%	55%	65%	70%	95%	115%	85%	90%	105%		75%	110%				90%
Recon	12%	85%	35%	85%	105%	125%	80%	90%	60%		55%	105%				90%
Tank	5%	55%	6%	55%	85%	105%	70%	80%	25%		55%	105%				80%
Md	1%	15%	1%	15%	55%	75%	45%	55%	10%		25%	95%				55%
Neo	1%	15%	1%	15%	45%	55%	40%	50%	5%		20%	90%				50%
Art	12%	70%	45%	70%	105%	115%	75%	80%	50%		65%	105%				80%
Rock	25%	85%	55%	85%	105%	125%	80%	85%	55%		65%	105%				85%
AA	5%	65%	4%	65%	105%	115%	75%	85%	45%		25%	95%				85%
Miss	25%	85%	28%	85%	105%	125%	80%	90%	55%		65%	105%				90%
APC	14%	75%	45%	75%	105%	125%	70%	80%	50%		60%	105%				80%
TCopt	30%	35%	35%	40%	45%	55%			120%	120%	95%		100%	115%		
BCopt	7%	9%	10%	10%	12%	22%			120%	120%	65%		100%	115%		
Fight									65%	100%			55%	55%		
Bomb									75%	100%			100%	65%		
Land				10%	35%	40%	55%	60%			25%	95%			95%	95%
Cruis				5%	45%	50%	65%	85%			55%	85%			25%	95%
BShip				1%	10%	15%	40%	55%			25%	75%			55%	50%
Sub				1%	10%	15%	60%	85%			25%	95%		90%	55%	95%
Pipe*	1%	15%	1%	15%	55%	75%	45%	55%	10%		25%	95%				55%

*** Il termine "tubatura" è stato utilizzato per identificare tutti i tipi di oggetti legati al territorio, come black cannon, cannoni piccoli e laser, visto che sono contraddistinti dalle stesse caratteristiche.**

MARIO & LUIGI: SUPERSTAR SAGA

La soluzione completa dell'ultima, epica e comica avventura dei fratelli Mario.

PROLOGO

Dopo la sequenza d'apertura, che mostra l'arrivo dell'ambasciata di Fagiolandia nel Regno dei Funghi e il furto della soave voce della Principessa Peach, l'azione si sposta a casa di Mario e Luigi. Qui, prese le sembianze del fungo Toad (per la prima e unica volta nel gioco), date un'occhiata in giro: i vapori provenienti dal bagno sono un chiaro indizio che l'uomo che cercate si trova beatamente sotto la doccia, scovatelo e godetevi la scena... Precipitatisi nella sala del trono, i fratelli si troveranno faccia a faccia con Bowser per imparare le mosse essenziali del sistema di combattimento (avrete a disposizione solo attacco in singolo e salto), grazie ai suggerimenti di un provvidenziale funghetto: con il pulsante A si effettua l'attacco (quando è il turno di Mario) e il salto (per schivare il colpo dell'avversario). Dopo un paio di batoste, Bowser proporrà una tregua nel tentativo di recuperare la voce di Peach e metterà a disposizio-

ne il suo Tartaplano per raggiungere Fagiolandia.
Preso il controllo di Mario, vi troverete in un cortile dove iniziare a prendere confidenza nell'interazione con gli scenari: l'icona in alto a destra indica le azioni disponibili premendo il tasto A. Normalmente esso serve per saltare (freccia in alto); quando vi avvicinate a qualcuno la grafica indicherà che è possibile parlargli e quando vi trovate nelle vicinanze di qualcosa di strano, un punto esclamativo permetterà di esaminarlo. Per una spiegazione più dettagliata, basta rivolgersi al fungo blu a nord della fontana. Saltate sulla siepe all'estrema sinistra dello schermo e parlate con il fungo: cercate ciò che ha perso andando verso sud (tenendo d'occhio l'icona azione) e restituiteglielo per ottenere un fungo cura (per riportare in vita Mario o Luigi in caso di morte). Sotto i due box contrassegnati col punto interrogativo prenderete possesso di due funghi per recuperare 25 punti salute, e, aiutando Toad a recuperare il suo fungo, ne riceverete uno in grado di restituire 50 punti salute.

Aiutate lo scagnozzo di Bowser indicandogli il luogo dell'adunata (Nord) e proseguite per raggiungere il Tartaplano. A questo punto, utilizzando l'apposito Libro di memorie, sarà possibile salvare il gioco e partire: Toad vi consegnerà 100 monete e una valigia con tutto l'occorrente per l'avventura, alla quale è possibile accedere premendo Select.

TARTAPLANO

Una volta a bordo, avrete il controllo di entrambi i personaggi, che si muovono all'unisono grazie alla croce direzionale, ma agiscono in maniera indipendente grazie ai rispettivi pulsanti A (per il personaggio che si trova "davanti") e B. Se volete, salvate (quest'area è più che altro a scopo di adde-

stramento) e iniziate a esplorare parlando con i vari personaggi che vi spiegheranno, ad esempio, come scambiarvi di posto (tasto START) e come utilizzare il BLOCCO FRATELLI (contrassegnato da una freccia laterale).

Fate le foto per il passaporto scegliendo l'espressione che preferite; colpite il blocco in alto per prendere il fungo, dirigetevi in basso per fare lo stesso e parlare con il Troopa vicino alle casse, dopodiché salite le scale. Fate rotolare il barile e preparatevi alle prime battaglie in coppia rompendo i barili che tremano. Seguendo le istruzioni dei Troopa imparerete come sfruttare al meglio attacco e difesa per contrattaccare e come partire in vantaggio (ovvero iniziando lo scontro saltando per primi sull'avversario). Esercitatevi per prendere confidenza coi comandi.

Salite le scale in basso a sinistra, salvate e azionate la gru colpendo il blocco con il punto esclamativo, per prepararvi allo scontro con Sogghigno. Grazie ai consigli di Bowser, imparerete a conoscere in anticipo quale dei due fratelli è bersaglio dei colpi del nemico, osservando il colore (rosso o verde) delle sue parole, ma quando esclama "Prendi questo", egli attaccherà consecutivamente prima uno e poi l'altro. Quando Sogghigno tocca terra significa che mancano pochi colpi per finirlo: basta prendere bene il tempo usando il contrattacco. Non preoccupatevi per i punti salute perduti: ogni volta che si supera un boss di fine livello, infatti, essi verranno ripristinati completamente.

PIANO ASTRALE

Salvate il gioco e parlate con i Troopa, seguite il ponte e cimentatevi nel Salto della Frontiera dopo aver seguito le istruzioni delle due guardie. Superare il primo livello (necessario per entrare a Fagiolandia) è abbastanza semplice, ma per guadagnare dei fagioli extra è possibile ripetere la prova a livello di difficoltà crescente.

Ottenuta la mappa, entrate nel tubo per verificare la vostra posizione (potrete tornare qui quando volete per cimentarvi di nuovo nel Salto della Frontiera) e scendete verso sud. Per superare gli spuntoni (come dice l'annuncio) occorre premere velocemente in sequenza i due pulsanti salto, per permettere ad entrambi i personaggi di passare senza danni. Proseguite senza dimenticare di prendere i funghi dai cubi sospesi in aria. Affrontate i nemici, non curandovi per il momento delle piattaforme che non riuscite a raggiungere saltando; salvate e assistete alla sequenza animata.

Mettetevi alla ricerca delle 100 monete affrontando i nemici, colpendo i cubi e sfruttando i blocchi fratelli che incontrerete sul vostro cammino. Raggiunta l'Area 51, calpestate la stella: Mario e Luigi imiteranno le mosse dei Sergenti Astrali e impareranno le Azioni Fratelli, utili per superare fossati e raggiungere luoghi troppo alti per il semplice salto (con L si selezione l'Azione Fratello da far compiere a chi sta dietro e con B la si effettua: Luigi è in grado di saltare in alto e Mario riesce a restare sospeso in aria girando su se stesso).

Raggiungete lo sciroppo (ripristina 20 punti fratelli) sulla piattaforma a destra della bandiera, tornate indietro e andate verso sud; esplorate la zone in cerca di monete e avversari da sconfiggere, poi attraversate il ponte sulla sinistra: vi attendono di nuovo i Sergenti Astrali per spiegarvi come utilizzare le Azioni Fratelli in battaglia. Una volta terminato l'ennesimo tutorial, uscite sulla sinistra e continuate la vostra ricerca, sfruttando anche le piattaforme a pedale (basta premere alternativamente A e B per muoversi). Vi ritroverete nei pressi di una zona già esplorata, ma questa volta, grazie alle nuove abilità, potrete raggiungere anche le monete situate in alto e accumulare la cifra desiderata. Salvate e tornate in aiuto di Bowser (che troverete facilmente sulla sinistra) e preparatevi ad affrontare il boss di fine livello: Magastro.

Evitare le sue sfere acuminate non è difficile: per non sbagliare basta saltare tempestivamente con entrambi i personaggi e provare le nuove tecniche di attacco in coppia. Quando Magastro lancia sfere che rimbalzano più in alto, basta invece stare fermi e lasciarle scorrere sopra la vostra testa.

Eliminato il boss, riotterrete tutte le monete e un fungo. Inoltre "libererete" Bowser sparandolo via col cannone. Proseguite e salvate la partita prima di accedere allo schema successivo.

TIRITERA

Ben presto un gruppo di soldati vi sbarrerà la strada, credendovi colpevoli del rapimento del Principe Fagiolino: ma, una volta convinti della vostra innocenza, chiederanno il vostro aiuto per scovare il malfattore. Uscite da sinistra e dirigetevi verso il basso, limitandovi a raccogliere i bonus dei blocchi dentro la casa e alla sua sinistra, quindi tornate verso l'alto e parlate con tutti gli abitanti del villaggio Tiritera che incontrate, al fine di raccogliere informazioni sul principe e il Drago Lingualunga (unica via per raggiungere la montagna).

Proseguendo sulla sinistra dal basso incontrerete nuovamente Sogghigno, che vi sbarrerà la strada con un enorme masso, quindi tornate nella casa dei fratelli Fabbro e convinceteli a costruirvi un martello per liberarvene. A tal fine dovrete però recarvi in cima al monte per procurarvi una pietra speciale: ritornate al ponte in costruzione (ora sarà agibile) sulla sinistra.

Iniziate a scalare la montagna utilizzando le Azioni Fratelli, finché non raggiungerete un piccolo vortice, che utilizzerete per raggiungere distanze maggiori roteando su voi stessi e proseguendo verso destra. Noterete delle strane statue, fra le quali una che brucia: uscite sulla sinistra e seguite (sempre verso sinistra) le indicazioni che portano ad una fontana, fatevi bere Mario e fategli sputare l'acqua addosso al fuoco poco distante saltandoci sopra, per attivare un altro tornado. Saltateci dentro per raggiungere il salvataggio sull'estrema sinistra. Utilizzate lo stesso sistema per proseguire nella scalata, ma fate attenzione: Mario gonfio d'acqua è molto lento e non può effettuare salti, per cui prima assicuratevi di aver eliminato eventuali nemici. Colpendo il blocco col punto interrogativo attiverete la fontana prosciugata, quindi raggiungetela e, di tornado in tornado, trovate il salvataggio e interrogate il totem. Accettate la sfida, superatela e affrontate il boss.

Per riuscire a sconfiggerlo, individuate sotto quale pilastro si è nascosto, quindi distruggete prima l'altro. Una volta distrutti entrambi i pilastri, il boss sarà vulnerabile agli attacchi: continuate così fino alla fine, schivando il laser quando è vicino ai vostri piedi. Sconfitto il mostro, grazie ad una nuova piattaforma, potrete raggiungere le cime più in alto, per raccogliere dello sciroppo (destra) e un fungo (sinistra). Da qui, proseguite per il sentiero verso nord, attivate la fontana colpendo il blocco di fronte a voi e raggiungetela per far bere Mario: scendete verso destra (attenzione ai nemici, se non li avete eliminati prima) e spegnerete l'ennesimo fuoco: se incappate nel draghetto attaccatelo per primo, in modo da appiattirlo e saltarlo più facilmente quando cerca di colpirvi. Ritornate verso l'alto e, sfruttando il vortice, raggiungete il blocco con lo sciroppo nell'anfratto in alto e proseguite allo stesso modo verso destra e poi verso nord.

Se volete affrontate i nemici a sinistra per raggiungere un fungo cura, altrimenti salite gli scalini e proseguite a suon di mulinelli: solitamente occorre sfruttare le sequenze di vortici per poter andare avanti, ma a volte è possibile avvalersi di piccoli anfratti raggiungibili col doppio salto. Giunti quasi in cima raccogliete il fungo e lo sciroppo all'estrema destra, e scendete appena più in basso per prendere le scale seminascoste sullo sfondo. Salvate il

gioco seguendo il sentiero circolare, usate il telescopio se volete e cercate di prendere la pietra di fronte al drago. In quel momento si schiuderà l'uovo gigante che Lingualunga sta covando, e dovrete affrontare un boss. Schivare i suoi attacchi è più impegnativo quando il drago sale su un uovo-piattaforma, quindi cercate di sbarazzarvene prima possibile utilizzando gli Attacchi Fratelli.

Con l'aiuto di Lingualunga tornate al villaggio e, seguendo il sentiero sulla sinistra tornata dei fratelli Fabbro, prendete i martelli facendo attenzione alla loro spiegazione e usateli per prendere la nocciola nella stanza accanto (usandola restituisce energia a entrambi). Il martello può (per il momento) distruggere solo le pietre marroni, ma è sufficiente per togliere di mezzo la statua creata da Sogghigno. Uscite quindi dalla casa, dirigetevi a destra e poi subito in basso a sinistra, proseguite, liberatevi la strada, raccogliete un'altra nocciola sul ponte e continuate verso sud spaccando lo spaccabile. Sempre col martello attivate l'interruttore della fontana a destra (sapete cosa fare) e proseguite verso un blocco fratelli e un salvataggio. Uscite a destra, raccogliete i bonus sul ponte e tornate indietro per entrare nella grotta del Vagoncino dei misteri dove vi cimenterete in un minigioco (da ripetere più volte, come il Salto della Frontiera, per accaparrarsi dei fagioli).

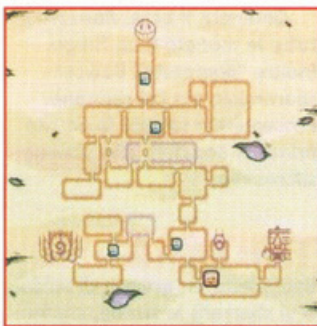
Superata la prova, uscite, salvate, raccogliete i bonus e imparate come usare i martelli in battaglia (specie per sconfiggere quei nemici che non possono essere colpiti con il salto). Perlustrate la zona a nord: l'uscita sulla sinistra vi permette di tornare al Villaggio Tiritera, nel quadro ancora più a Nord si trova una statua di Boo che vi servirà più avanti. Raccogliete i bonus, memorizzate il tutto e uscite a sud, verso una zona erbosa.

CASTELLO DI FAGIOLANDIA

Contro i nemici spinosi occorre usare il martello: affrontatene alcuni per imparare al meglio i nuovi attacchi, ma evitateli il più possibile cercando di raggiungere in fretta il castello. seguite il sentiero e le indicazione dei cartelli verso il Borgo di Fagiolandia a sud, senza perlustrare troppo la zona (che è piena di nemici ancora troppo forti per voi). Attraversate il ponte in pietra sulla destra e giungete al castello, distrutto da Ghignarda e Sogghigno. Troverete un negozio aperto in cui comprare/vendere bonus; terminati gli acquisti andate a nord, salvate e entrate nel castello. Seguite i corridoi finché giungerete vicino a un fagiolo addormentato. Non svegliatelo ed entrate nella sala a sud, utilizzate il blocco fratelli e tornate indietro a parlargli. Lady Cecia vi sottoporrà a una prova: riparare l'acquedotto. Per far ciò basta prendere a martellate i tappi per riparare le falle, e far ruotare le valvole con la mossa fratelli di Mario. Nella terza stanza raccogliete i bonus nella piattaforma in alto, e uscite a destra: risolvete il puzzle azionando la valvola e colpendo il tappo che salta, poi il primo subito a sinistra, quello in alto a destra e quello in basso a destra (in quest'ordine). Salite sulla piattaforma gialla, raccogliete i bonus e azionate la valvola. Tornate indietro, sistemate i tappi nei tubi, uscite dalla porta e continuate le riparazioni. Seguite lo svolgersi

della vicenda, entrate nella porta di sinistra per raccogliere dei bonus, salvate e uscite dal cancello di destra. Per affrontare la Regina Fagiolona dovete prima di tutto distruggere le sue braccia per evitare che (avvicinandosi di turno in turno) riesca a colpirvi con i pugni, da cui proverete a difendervi col martello. Una volta eliminate entrambe le mani la corona cadrà permettendovi di colpirla sulla testa: la regina inizierà a sputare fagioli che eviterete facilmente saltando. Cercate di non colpirli, o torneranno indietro trasformandosi in nemici.

Concluso lo scontro, uscite dal castello, salvate e ottenuta la spilla Fagiolo seguite le indicazioni che portano alla cantina Ghigno.

CANTINA GHIGNO

Esaminate le statue e entrate in cantina: qui dovrete orientarvi in un labirinto di botti poco impegnativo in quanto il percorso è praticamente obbligato e non ci sono bivi che possano portarvi fuori strada. Una volta usciti, salite sulle piattaforme a sinistra e passeggiate sul tappeto di barili fino a giungere all'uscita all'estrema sinistra dello schermo.

Qui rincontrerete Champo e la sua "recluta" Bowser: per affrontarli occorre prima sconfiggere Champo respingendo i colpi di Bowser a martellate e colpendo il ladro mentre cerca di rubarvi degli oggetti. Quando Bowser emette le fiamme, basta evitarle saltando.

Seguite i due furfanti nella stanza a destra e fate rotolare la botte liberando Turacciolo ed Etichetto, imparate da loro nuove Azioni Martello ed entrate nella stanza a destra. Seguite il corridoio in alto e fate scavare

Luigi sopra il segno circolare del terreno: troverete un tesoro. Impossessatevi dei due calici (per prendere quello di destra occorre far entrare anche Mario nella stanza aprendo il cancello attivando col martello l'interruttore rosso in alto) e andate nel bosco (uscita sud) dopo aver utilizzato il Blocco Fratelli nell'angolo sinistro.

Consultate la mappa della foresta e rompete il masso a nord affrontando degli esseri che si trasformano in fagioli e, raramente, in legumi dorati che regalano parecchi punti esperienza. Entrando nella tubatura otterrete la posizione del bosco nella mappa generale, in modo da potervi tornare agevolmente.

Tornate indietro e prendete l'uscita a sinistra vicino alla mappa, oltrepassate il cancello colpendo Luigi col martello e aprite il passaggio a vostro fratello con l'interruttore rosso. Salite verso nord, salvate a sinistra e spaccate i massi libe-

A CACCIA DI FAGIOLI

FAGIOLGEMME:

Parlate col fagiolo anziano e accettate di aiutarlo nella ricerca delle gemme. Per trovare le dieci gemme basta rimpicciolire Mario, andare in giro per la città e controllare se gli appare un punto esclamativo sulla testa. In quel punto esatto, usate Luigi per scavare. Le gemme si trovano:

PARTE OVEST DELLA CITTA'

1. Davanti l'atelier di moda
2. A sinistra dell'atelier, vicino l'arco
3. Nell'angolo a sud del ponte a ovest della città
4. Di fronte l'arco sud al centro dell'aerea
5. Fra i due archi (rotto e intero) al centro dell'area

A CACCIA DI FAGIOLI

PARTE EST DELLA CITTA'

6. Di fronte alle scale a nord ovest che conducono al castello
7. Nell'estremo angolo sud-ovest della zona
8. A centro-nord, fra un lampione e l'angolo di un edificio
9. A destra del negozio con l'insegna del fungo, in una piattaforma accanto all'albero verde scuro
10. Nella piattaforma destra all'estremo sud della zona

Per acquistare dei drink al bar che aumentino i vostri poteri, occorre possedere degli speciali fagioli ottenibili tramite i minigiochi e scavando nel terreno. Ecco il menù, i prezzi e gli effetti:
Miscela tiritera : 25 Ridifagioli (+4 PV)
Miscela crepapelle: 25 Tirifagioli (+4 PF)
Miscela Ghigno: 25 Fagiolghigni(+4 VELOCITA')
Miscela sorriso: 25 sorrifagioli (+4 BAFFI)
Tirisucco: 15 ridifagioli e 10 tirifagioli (+4 ATTACCO)
Ghignuccino: 15 ridifagioli e 10 fagiolghigni (+4 DIFESA)
Sorrispresso: 15 Ridifagioli (+6 random)

Naturalmente, se non avete abbastanza fagioli, potrete tornare qui in qualsiasi momento grazie ai tubi verdi.
Parlando con uno degli abitanti della parte est della città potrete accettare di dargli una mano nel trovare i suoi cinque fagiolcani, per ottenere in ricompensa un fungo dorato.
I cuccioli si trovano:

1. Nell'angolo sinistro all'estremo nord della città
2. Sul tetto della casa con due ingressi a nord (per salire sul tetto usate il doppio salto ai bordi dell'edificio, dove il tetto è spiovente)
3. Sul tetto della casa più a sud-ovest della parte ovest della città
4. Sul tetto della casa (zona ovest) accanto al ponte in legno che unisce le due parti di città
5. Nascosto dietro la casa a sinistra del bar

rando due entrate: usate Mario rimpicciolito per attivare l'interruttore e prendere i bonus. Andando a nord incontrerete un barile e una strana maschera che sputa fuoco: fate entrare Luigi nel barile (da sottoterra) e posizionatelo sopra l'interruttore a sinistra in modo da aprire il passaggio a nord.

Andate prima in alto a destra per raccogliere i bonus, poi tornate indietro per scegliere il sentiero di sinistra: salite le scale e roteando raggiungete il barile, fatevi entrare dentro Luigi e scendete. Posizionatevi di fronte all'interruttore e premete L finché non appare un'icona che permetta a Mario di salire sul barile e di premere l'interruttore col martello, scendete e usate il passaggio segreto appena aperto. Salvate, parlate con Vinghigno e iniziate la vostra ricerca partendo da sinistra. Il sentiero di sud ovest vi porterà nella stanza della nipote di Vinghigno che vi spiegherà come trovare i 5 fagioli nascosti.

Nella zona successiva, colpite il millepiedi con i tasti indicati e provate ad entrare con Mario: il verme si infurierà e dovrete batterlo. Per far ciò occorre far diventare il suo corpo giallo colpendo una sola volta ogni sua parte: quando cambia totalmente colore è bene colpirlo con un Attacco Fratelli finché non muore. Attenzione a non colpire i pezzi gialli una seconda volta (torneranno rosa) o la testa se il verme non è del tutto diventato giallo.

Tornate indietro e imboccate il sentiero sud che si trova immediatamente a destra una volta usciti dalla stanza della nipote di Vinghigno, evitate (o affrontate) i nemici, salite sulle piattaforme per prendere uno sciroppo e entrate nella Grotta.

Seguite il sentiero senza dimenticare i blocchi bonus e utilizzando le piattaforme pedale: a breve raggiungerete la bacca rosa. Uscite a sud, per ritrovarvi in un luogo che già avete visitato (consultate la mappa per orientarvi), proseguite a sinistra, salite a nord, salvate e stavolta imboccate il sentiero di destra.

Mantenetevi in alto e uscite a nord: spaccate le pietre e scavate per scovare i fagioli. Tornate indietro, uscite a sud-est e utilizzate Mario per entrare nel passaggio: attivate i vari interruttori usando alternativamente i due personaggi tramite il tasto Start, poi riuniteli nel percorso di destra per far scavare Luigi (dopo aver scovato il fagiolo seppellito lì accanto).

Adesso occorre fare in fretta: Luigi deve attivare l'interruttore e scavalcare la siepe saltando sulla molla blu, appiattire Mario e mandarlo a prendere la bacca bianca. Una volta recuperate tutte e tre le bacche, uscite, tornate da Vinghigno e dopo aver assistito alla scena proseguite attraverso il passaggio apertosi a nord.

Seguite il sentiero, raccogliete fungo e ricostituente, salvate ed entrate nella casa-albero di Frizzo. Affrontate il boss colpendo i suoi attacchi "a onda" col martello e evitando (senza saltarci sopra) gli spruzzi. Usate l'attacco singolo col martello per spezzare lo scudo che la Gazzosa userà per ripararsi, quindi usate l'attacco fratelli. A un certo punto il nemico sarà visibilmente in difficoltà e Frizzo correrà in suo aiuto: ignoratelo e continuate a martellare fino a che non lo distruggerete.

Frizzo si infurierà e vi spedirà in una caverna: Mario resta intrappolato nella botte, quindi prendete il controllo di Luigi, attraversate il ponte e salvate. Proseguite per l'unica via praticabile senza dimenticare di raccogliere i bonus nascosti nei blocchi, e raggiungete il barile.

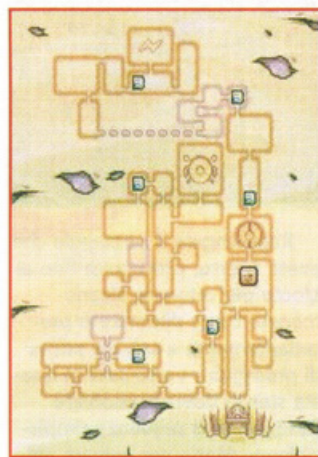
Una volta giunti al castello e appresi i piani delle strega Ghignarda, andate incontro al Principe Fagiolino uscendo dal castello. Dopo averci parlato andate a destra e raggiungete la stanza con il tesoro del sapere, da cui verrete a conoscenza di alcuni segreti per proseguire più facilmente nell'avventura.

Uscite dal castello, salvate e andate a sinistra: entrate nell'edificio dove si trovano delle tubature. Entrate in quella verde per segnare (come al solito) la posizione sulla mappa, e nel secondo da sinistra per ottenere delle spiegazioni riguardo all'uso delle tubature. Andate due volte verso destra e proseguite in alto: troverete un fotografo per modificare (se volete) la foto sul passaporto e un blocco che elargisce monete.

Tornate in città (che nel frattempo è stata ricostruita) per parlare con gli abitanti, accettare alcune missioni secondarie, fare acquisti e visitare il bar.

SALTO CON SORPRESA

Un altro trucco (poco utile a dire il vero) che gli abitanti di Fagiolandia vi insegneranno è far saltare Luigi su Mario rimpicciolito e contemporaneamente far spostare quest'ultimo (sempre con il salto). Luigi perderà un punto di energia ma guadagnerete una moneta.

ACCADEMIA CREPAPELLE

Quando avrete finito di gironzolare per la città, recatevi all'Accademia Crepapelle (uscendo a est della città e proseguendo verso sud, con l'aiuto delle indicazioni). Salvate ed entrate, proseguite per il corridoio e, nella sala stellata, colpite i blocchi a sinistra e uscite a nord. Colpite i blocchi col punto esclamativo per aprire un passaggio nella prima stanza e tornate indietro per utilizzarlo.

Proseguite per due stanze verso ovest, e parlate con i robot di quest'ala dell'accademia per imparare qualcosa sui vari tipi di blocchi.

Tornate indietro e stavolta proseguite verso nord: nella

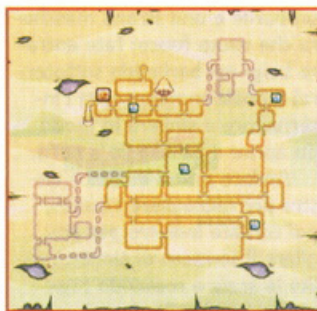
stanza alla vostre destra troverete dei blocchi, andando sempre verso l'alto invece raggiungerete una stanza con un cartello che indica a nord l'Ufficio di Controllo Energia Elettrica. Andate verso la Porta del Sole e leggete il cartello: contiene la chiave per risolvere il puzzle della stanza successiva. Con il martello cambiate il colore dei totem in modo da formare la sequenza esaminata poc'anzi.

Raggiungete il passaggio che avete aperto, proseguite fino al blocco per ottenere alcune monete come dimostrato precedentemente e salvate prima di proseguire verso sud. In questa stanza dovrete risolvere delle semplici sequenze rimpicciolendo Mario per entrare nelle miniporte e attivare pulsanti, farlo camminare lungo i bordi delle parete e così via: la sequenza di mosse è praticamente obbligata e abbastanza evidente. Ponete il barile sotto l'interruttore, attivatelo e prima di uscire prendete il fagiolo seppellito in basso a sinistra. Tornate indietro seguendo il percorso luminoso verso il nuovo passaggio appena aperto, salvate, entrate a colpire i blocchi, proseguite a sinistra per due stanze (ignorando il pannello a terra e il punto esclamativo) e saltate i fossati grazie alla rotazione di Mario. Attivate l'interruttore e fate entrare mini-mario nelle porticina, percorrete il labirinto e premete l'interruttore che farà cadere un barile in una delle stanze precedenti. Tornate indietro ma questa volta lasciatevi cadere sotto (nel quadro dove ci sono le due frecce blu), proseguite lungo il corridoio attivando l'interruttore per un secondo barile, salvate e continuate verso la rampa che porta di nuovo verso la stanza dei barili, fate entrare Luigi in quello in alto a sinistra e osservate la scena. Tornate indietro verso l'ultimo salvataggio, continuando sempre verso sinistra finché non vedrete dov'è finito il barile con vostro fratello.
Una volta riunita la famiglia tornate nella sala principale (dove si è aperto un cancello) seguendo est-nord-nord-nord-est-est. Fate bere Mario, andate nella stanza a sud e, allineandovi con il topolino a molla, fatelo spruzzare colpendolo col martello. Attivate il punto esclamativo, tornate indietro dove indicato dal filmato e girate lo specchio colpendo il blocco di sinistra.

Raggiungete il Fagiolo Stella, prendete i bonus, salvate e preparatevi allo scontro con la Strega Ghignarda. All'inizio della battaglia evitate accuratamente i buchi neri saltando, appena si divide in tre colpite quella in basso. Dopo aver accusato i vostri colpi lancerà dei fulmini: per evitarli saltate con entrambi i fratelli appena allarga le braccia (quando alza il braccio destro fate saltare prima Luigi e poi Mario, se alza il sinistro viceversa). Eliminata la strega godetevi la scena e partite alla ricerca del fagiolo stella uscendo a nord-ovest verso i sotterranei, salvate e proseguite accaparrandovi tutti i bonus e scovando i fagioli nascosti scavando sotto la X sulla neve. Ignorate l'acqua, salite sul piano superiore e proseguite finché non incontrate un'altra fontana, fate bere Mario e cercate di colpire i topolini meccanici dall'alto in basso in modo da ripristinare la corrente che farà aprire un cancello.

Entrate e affrontate Champo e Bowser come nel precedente scontro, ma quando si uniscono attenti a evitare le onde di energia con il salto e la palla di fuoco col martello.

RISOLA

Tirate fuori Mario dalla sabbia, salvate e ascoltate la radio. Perlustrate l'isola (non curatevi degli esseri che la popolano: non sono pericolosi) ascoltate anche la seconda radio, utilizzate il blocco alle spalle del tempio per recuperare qualche

moneta e entrate nel tempio del tuono. Colpite il blocco fratelli a destra, parlate con il sorridente e proseguite. Fate entrare Luigi nel cancello di destra, rompete il sasso con il tuono e toccate la sfera per imparare la tecnica della mano di tuono. Uscite dal sentiero a sinistra, toccate la sfera con la tecnica appena acquisita, uscite e entrate nel tempo accanto. Stavolta toccherà a Mario rimpicciolito entrare e imparare la tecnica della mano di fuoco. Tornate nel luogo in cui siete atterrati per agire sulla struttura di pietra a destra e raggiungere il tubo giallo (se volete potete anche attaccare gli abitanti stuzzicando quelli blu col tuono e i rossi col fuoco).

Giunti nel Risoceano, salvate, leggete il cartello e proseguite attivando con il fuoco la torcia a destra. A questo punto, fate attenzione alle bolle d'ossigeno (indicano l'arrivo del nemico) e agli spuntoni che costeggiano i sentieri e raggiungete l'angolo a sud-ovest. Uscite a sud e attivate la sfera col fulmine per aprire la porta: qui, dirigetevi all'estremo angolo sud-ovest per trovare una porta chiusa, dopodiché salite verso l'alto per entrare in un altro passaggio. Risolvete il puzzle colpendo l'interruttore col martello e accendendo i fuochi nell'ordine mostrato (1-3-4-5-2), proseguite, salvate e entrate nel tubo salendo con A+B. Premete l'interruttore, uscite e parlate col principe Fagiolino, poi salite a nord ed entrate nella grotta per segnalare la vostra posizione sulla mappa con il tubo verde.

Tornate indietro e andate verso ovest, poi verso nord (seguendo le indicazioni per Val Sorriso): troverete un cancello da aprire colpendo la sfera con il tuono. Entrate e troverete i fratelli Fabbri che potenzieranno i vostri martelli! Provateli con il primo masso

sulla destra e attraversare il ponte per provare a vincere dei tesori. Colpite il masso destro per trovare una pergamena, poi provate la fortuna per accaparrarvi delle monete d'oro. Tornate indietro e, attraversando il borgo di Fagiolandia, seguite le indicazioni per l'aeroporto. Attivate le due sfere, attraversate il ponte e salvate.

Una volta raggiunte le piante carnivore, cercate nel prato di fianco dei cerchi e dissotterrate i fagioli, poi (anziché affrontarle) cercate la fontana sulla destra. Poiché lo scontro diretto non sortisce effetti permanenti, dovrete far bere l'acqua a Mario, bagnare le piante per farle diventare azzurre e colpirle col tuono di Luigi finché la pianta madre non "sboccerà".

A questo punto affrontatela: colpite solo la pianta madre con attacchi fratello e col potere delle mani (col tuono quando è rossa, con la fiamma quando è blu) finché non muore.

Sconfitta la piante e tornati al castello, dirigetevi a nord vero sala del trono, e seguite la scena prestando attenzione alle indicazioni. Se avete bisogno, fate i vostri acquisti al bar e al negozio,

Uscite dalla città da ovest e salite verso nord: troverete un cancello in cui far entrare Luigi da sottoterra. Apritelo con l'interruttore e seguite il sentiero per raggiungere una grotta con un tubo verde (sapete cosa fare). Continuate a perlustrare la zona spezzando le rocce col vostro nuovo martello: incontrerete alcuni cancelli sotto cui far passare Luigi, dei cerchi sul terreno in cui scavare e delle sfere da attivare per ottenere alcuni bonus. Quando avrete finito tornate in città e uscite a est, seguendo le indicazioni per Val Sorriso (verso nord).

Incontrata la principessa, assistete al suo rapimento e seguitela per liberarla, dopodiché precedetela nel cammino affrontando i nemici lungo la via. Fate raggiungere a lei per prima l'uscita (altrimenti si per-

derà), parlatele e proseguite. Giunti in prossimità di un cancello con due interruttori, spezzate il masso nella piattaforma al centro e premete il primo interruttore (il tutto senza perdere di vista Peach). Fate entrare Luigi nel barile, posizionatelo sotto il secondo pulsante e saliteci sopra per attivarlo, quindi continuate verso nord: qui dovrete saltare velocemente di piattaforma in piattaforma (cercando di muovermi in contemporanea con la principessa per tenerla sempre sott'occhio) e attivare il punto esclamativo per proseguire.

Seguite Peach verso Toadopoli e liberatela da un boss a forma di tubero, colpendolo prima al corpo e, quando si suddivide in quattro, cercando di beccare la piantina col frutto in bocca.

Entrate nella bottega in alto per comprare dei funghi (se volete) e ancora più a nord per il solito negozio di tessere e abiti da lavoro. Proseguendo lungo il sentiero e dirigendovi all'estremo sud della città troverete un tubo verde in cui entrare per fissare la posizione, dopodiché dirigetevi verso l'Ambasciata. Nella stanza a sinistra troverete un blocco fratelli, a destra invece incontrerete Peach che vi dirà di andare alla sala giochi. Fatelo, salite nella sala superiore e giocate. Una volta battuto il punteggio vincerete un fungo che farà ammalare Mario: per salvarlo dovrete andare alle rovine sghignazzo. Tenete a mente dove si trova la sala giochi poiché potrete tornarvi per migliorare il punteggio e vincere dei Ridifagioli.

Andate dall'ipnotizzatore a sud-est della città e poi recatevi alle rovine uscendo dalla città e raggiungendo il secondo ascensore. Seguite il sentiero liberandovi dei sassi grigi che vi ostacolano (quelli neri per adesso non sono frantumabili) e raccogliendo i vari bonus: arriverete alle Rovine Sghignazzo.

Rompete il masso rosso al centro, poi colpite le sfere azzurre (non quelle rosse o dovrete ricominciare) per aprire il passaggio. Seguite il sentiero superando le piattaforme; nella stanza dei pulsanti premete nell'ordine: azzurro (salite nella piattaforma in alto), verde (salite fino in cima), rosso (scendete di due piani), verde e azzurro (accanto). Salite verso l'uscita e andate in cima per affrontare un semplice gioco. Prendete l'erba dal passaggio appena aperto, poi uscite a nord e attraversate il tubo per tornare all'ambasciata di Toadopoli.

PEZZI FAGIOLO STELLA

Tornate in Val sorriso (uscita est della città e poi sempre a nord seguendo le indicazioni), ma stavolta appena arrivate andate subito a destra, proseguendo finché non incontrate una nave: salite sul ponte e entrate, prendete le scale a sinistra e proseguite verso l'alto per parlare col capitano. Uscite a nord per recuperare dei bonus e tornate indietro, verso sud, parlando con i vari scheletri finché non vedete di nuovo il pezzo di fagiolo stella.

Parlate con lo scheletro all'ingresso, tornate indietro e andate due volte verso nord, per assistere al licenziamento di un operaio. Parlate con lo scheletro davanti all'entrata e giocate. Una volta ottenuto l'abbonamento, potrete tornare qui per battere il record e conquistare dei fagioli.

Tornate indietro per recuperare il fagiolo e, una volta parlato con gli scheletri andate nella stanza che precede la camera del capitano e date una martellata alle travi sul pavimento per far cadere la dinamite e accendetela con la mano di fuoco.

Giunti nell'oceano, seguite il fagiolo stella in alto a destra, poi (quando andrà verso una porta per voi ancora chiusa) andate in alto a destra per accendere una torcia con il fuoco e aprire il cancello. Entrate, proseguite seguendo il sentiero e fate entrare Mario nel buco: uscirà dalla parte opposta e (andando verso l'estremo angolo sud-ovest) potrà accendere una torcia che aprirà il passaggio a Luigi. Quando Mario è rimpicciolito, se spunta un punto esclamativo sulla sua testa significa che potete scavare per trovare un fagiolo: ricordatevelo (ne troverete uno accanto al corallo che avrete rimosso per aprire il passaggio). Con il fulmine attivate l'interruttore, uscite, salite in alto seguendo le indicazioni, salvate e entrate nel tubo. Uscite, usate il blocco fratelli e proseguite per parlare con gli abitanti della laguna. In alto troverete un tubo verde: sapete cosa fare. Tornate indietro e uscite a destra, proseguite verso la sala relax, utilizzate il blocco fratelli ed entrate: al posto del massaggio imparerete come usare il potere delle mani.

Andate a nord, prendete il sentiero di sinistra e spostate la statua di Boo mettendovi alla sua destra, e spingendola con la schiena dopo aver "catturato" Mario con il fulmine come

imparato poc'anzi. Fate lo stesso con la seconda statua e superate i tubi rotanti con la stessa tecnica: camminate affiancati tenendo Mario davanti a voi con il fulmine e prendete il fagiolo perla.

Stavolta andate sul ponte di destra: troverete dei Koopa che più volte vi hanno impedito il passaggio, ma adesso sapete come affrontarli, spingendoli con la tecnica del fuoco. Superate i tubi rotanti allo stesso modo, passando velocemente attraverso essi: caricate il colpo e rilasciate esattamente quando avrete di fronte uno dei tubi.

Preso il fagiolo, uscite e andate a sud per togliere finalmente di mezzo chi vi sbarra la strada e entrate nel tubo giallo per raggiungere di nuovo il mare. Seguite il sentiero ignorando, per adesso, il vortice ed entrate nella stanza a sud per prendere dei bonus. Tornate indietro e usate la rotazione sulle bollicine d'aria per salire al piano superiore e raggiungere il tubo giallo.

Tornati in superficie, superate i cilindri, raccogliete i vari fagioli sotterrati e azionate la piattaforma spingendola roteando da destra verso sinistra. Usatela per salire verso ovest, guadagnate delle monete con i blocchi e continuate verso nord e poi verso est. Spingete la piattaforma prima verso l'alto, poi verso destra e poi di nuovo in alto in modo da salire le scale e passare per azionare la statua di Boo. Tornate indietro e prendete il sentiero di sinistra e proseguite sempre verso sud finché non troverete delle scale: salite, colpite il punto esclamativo ed entro 10 secondi sbarazzatevi della palla di cannone per colpire il secondo blocco. Scendete, scavate per trovare un fagiolghigno, proseguite sul sentiero di pietre e seguite il sentiero fino a raggiungere un altro puzzle a tempo. Risolvetelo, scavate per prendere il fagiolghigno e proseguite sul nuovo sentiero per agire sull'ennesima statua di Boo. Salite e girate a destra, poi continuate verso sud fino al tubo giallo. Andate e nord verso un mulinello e utilizzatelo prima per salire verso sinistra e scavare per un fagiolo, poi per proseguire a nord. Raggiungete l'uscita a sud-est e entrate nel tubo, azionate la statua di Boo e tornate al sentiero di pietre che avete finalmente completato, salvate e proseguite.

Affrontate il boss colpendolo al corpo (lasciate perdere le chele:) e stanandolo col fuoco quando si chiude nel guscio. Prenderete il pezzo di fagiolo, ma Gracchio vi chiederà qualcosa in cambio: per ora ignoratelo. Spostate la statua di Boo, uscite, salvate e dirigetevi a nord per entrare nel tubo e tornare al borgo. Da qui, uscite

da est e dirigetevi verso sud finché non incontrate le guardie e salite la scale alla loro sinistra: fate passare Luigi sotto il cancello e saltate di piattaforma in piattaforma per raggiungere un blocco bonus, dopodiché scendete per colpire il punto esclamativo e aprire il cancello. Con START prendete il controllo di Mario e raggiungete vostro fratello seguendo il sentiero in basso a sinistra. Spostate la statua di Boo e seguite il ponte: prendete quello a est per raccogliere alcuni bonus, tornate indietro e continuate verso sud, salvate e seguite il percorso.

Cimentatevi nella colorazione dei quattro abiti e, ottenuto il pezzo di fagiolo, tornate al borgo (potete usare un tubo verde che si trova verso sud, o tornare indietro) per uscire dalla parte ovest. Proseguendo verso nord incontrerete delle colline e, subito dopo, un cancello chiuso attraverso cui far passare Luigi e un interruttore: azionatelo ed entrate nel tubo verde per segnare la posizione.

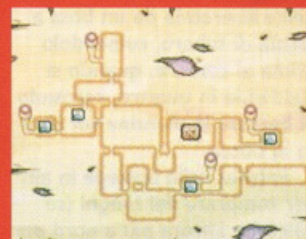
Tornate indietro, dirigetevi verso est e, seguendo le indicazioni, proseguite per il teatro Yoshi spostando il Koopa. Parlate con Fracco e con l'architetto dentro il teatro, dopodiché mettetevi alla ricerca della fagiolfrutta. Uscite e dirigetevi verso est finché non raggiungerete una spiaggia con un blocco col punto esclamativo:

colpitelo e proseguite verso est, eliminate il koopa, scavate per prendere un fagiolo e continuate a destra. Fate passare Luigi sotto il cancello e battetevi con la pianta piranha per recuperare il primo fagiolfrutto. Tornate al teatro Yoshi usandolo come punto di riferimento per seguire le indicazioni qui di seguito: andate due volte a destra e cercate quattro fiori che formano un cerchio (nord-est dello schermo) e scavate per il secondo fagiolfrutto. Scendete due quadri a sud, raggiungendo il luogo in cui si trovano le guardie e scavate in mezzo al rettangolo di fiori alla loro destra per il terzo fagiolfrutto. Uscite a sinistra andando verso l'atelier di Versaccio, andate a ovest della statua di Boo e scendete a sud, scavando di fronte il cactus circondato da fiori azzurri: il quarto fagiolfrutto è vostro.

Andate nella schermata di sinistra e al centro troverete una piattaforma con un cerchio di fiori azzurri, raggiungibile utilizzando la rotazione di Mario dagli scalini poco a sinistra. Scavate per il quinto fagiolfrutto, uscite a nord e cercate un quadrato di fiori a nord-ovest: sapete cosa fare. Andate a nord in cerca di un rombo di fiori e scavate: adesso avete tutti e sette i fagiolfrutti! Per tornare al teatro, andate a destra e poi a nord. Nutrite tutti gli Yoshi affamati e, ottenute le sette uova, tornate da Fracco: come ricompensa, riceverete il penultimo pezzo del fagiolo stella. Raggiungete il primo tubo verde nei paraggi (uno abbastanza vicino è quello al borgo di Fagiolandia, andando verso sud) e usatelo per raggiungere in fretta il bosco Ghigno. Se invece preferite andare "a piedi", preparatevi a una bella scarpinata. Una volta arrivati assicuratevi di avere almeno 500 monete (altrimenti procuratevele sconfiggendo i nemici lungo il cammino). Nella parte nord ovest del bosco un Koopa gigante blocca l'entrata: fatelo fuori e, attraverso una grotta, raggiungete un'oscura foresta, salvate, utilizzate il blocco fratelli in alto a sinistra e dissotterrate il fagiolo nella piattaforma accanto. Parlate col personaggio che blocca l'accesso a nord, e proseguite verso sud finché non incontrerete un'altra lumaca Iscrivetevi alla sfida e affrontatela per ottenere un premio che vi permetterà l'accesso al santuario. Come al solito, potrete in seguito ripetere la sfida per guadagnare dei fagioli. Entrati al santuario, salite a nord e affrontate Champo come già fatto in precedenza. Recuperato anche l'ultimo pezzo del fagiolo, tornate alla sala del trono. Uscite dal castello e, se volete, fate acquisti. Lasciate la città dal ponte est e andate a nord per upgradare i martelli e riprovare a vincere denaro con

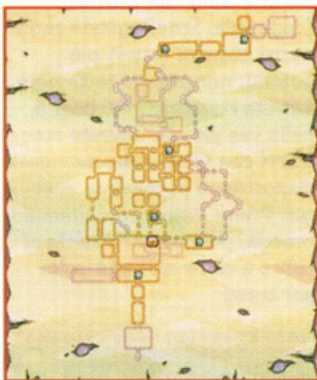
il secondo Twomp: se non avete abbastanza monete per giocare, potete tornare in seguito. Raggiungete il tubo giallo nella parte sud della spiaggia e rompete la roccia nera. Infilate Luigi nelle fessura con una martellata e usatelo come surf. La vostra destinazione è nord-est, ma se volete potete andare e in giro a raccogliere bonus prima

QUALCHE EXTRA NON FA MAI MALE

Tornando a surfare, a sud incontrerete un'isoletta abitata da un fagiolo: qui potrete cimentarvi in una gara a tempo per ottenere degli utili fagioli. Tornate al bar del castello per prendere tutte le tisane di cui avete bisogno e, attraverso il tubo verde, raggiungete la laguna sorniona. Dirigetevi verso l'estremo sud-ovest, distruggete i due sassi neri, prendete la stella marina e portatela a Gracchio come decorazione. Riceverete una spilla Fratelli Superpiù.
Andate adesso al villaggio Tiritera ed entrate nella grotta alla cui sinistra si trova un cartello che indica la via per la montagna. Seguite il sentiero raccogliendo tutti i bonus, attraversate il ponte e entrate nella cava alla destra della fontana. Spostate il koopa e recuperate un bel fungo d'oro. Continuare a perlustrare la zona e le varie cave, troverete rocce da rompere e statue di Boo da attivare. Stessa cosa all'aeroporto (troverete solo un fungo cura e qualche moneta) e vicino al teatro Yoshi. Qui troverete una sfera da attivare con il tuono che aprirà un passaggio segreto dove vi attenderanno i pantaloni di lana e una statua di Boo nella schermata alla destra del teatro (su delle piattaforme alte): quest'ultima attiverà un ponte che porta a una cava da aprire col martello e che vi farà ottenere i pantaloni di ferro.
Andate poi a nord est dell'ingresso a Val Sorriso e parlate col vecchio fagiolo. Bevete l'acqua e innaffiate i germogli con l'aiuto del fulmine di Luigi per raggiungere il piano superiore e ricevere il meritato premio.
Tornate al Borgo e uscite a Ovest: all'estremo angolo sud-ovest c'è un cancello sotto cui far passare Luigi, per entrare in una cava e ricevere un fungo d'oro.
Tornate alla spiaggia del surf e

"navigate" tre volte a est e due a sud: troverete un vortice per raggiungere una zona segreta, dissotterrare i fagioli e uscire tramite un tubo giallo. Stessa cosa, partendo dal Tempio delle Battute, andando prima a sud e poi a Ovest: raggiungete il tubo giallo e salite per ottenere un Fungo vita. Tornate giù (dissotterrando i vari fagioli), uscite a sud, accendete la torcia e proseguite verso ovest. Attraversate la nave e uscite dal tubo giallo a sinistra.
Inoltre, se rifarete visita a Versaccio, potrete confezionare per lui 28 nuovi capi che vi faranno guadagnare 27 fagioli e i suoi pantaloni! Se volete, ricordatevi di andare a portare e termine tutti i vari minigiochi per una razione extra di fagioli

di raggiungere il Tempio delle battute. Salite a nord, rompete le rocce, ed entrate nel tubo. A questo punto potete decidere: o proseguire per questa strada, o andare a scoprire quelle zone prima inaccessibili (adesso avete gli Ultra Martelli) Nella seconda ipotesi, leggete il box in alto.

TEMPIO DELLA BATTUTA

Tornati al tempio della battuta, salite la scale, entrate accendendo la torcia sulla destra e salvate (ricordatevi di farlo ogni volta che potete).

Proseguite due volte a sinistra, utilizzate il vortice per raggiungere la piattaforma a ovest e otterrete del pepe. Tornate indietro e imboccate la porta a nord. Nella stanza a ovest troverete dei bonus; nella sala principale scavate per trovare il fagiolo a nord ovest, leggete il cartello e spaccate la crepa. Attraversatela, salite le scale uscite a sinistra.

Eliminate i nemici in questa stanza e proseguite a est utilizzando la rotazione di Mario per raggiungere una piattaforma: entrate a nord e superate le due stanze con i cilindri rotanti proseguendo sempre verso l'alto. Colpite il punto esclamativo e tornate indietro per buttarvi giù dalla piattaforma e entrare nella porta appena aperta. Salvate, rompete il muro e passate: raccogliete bonus e fagioli nelle due stanze attigue e tornate indietro per guadagnare l'uscita in basso a destra. Seguite il corridoio raccogliendo i bonus: accendete il focolare e tornate nel salone.

Salite sulle grate sopra la zuppa calda e effettuate una rotazione per creare un vortice: raggiungetelo per arrivare a Jojora che vi aspetta a destra. Salvate, raccogliete il fagiolo e fate passare Luigi sotto il cancello per colpire il punto esclamativo e seguite il corridoio a est. Giunti al cancello passate a Mario e proseguite attraverso la porta poc'anzi aperta per "raggiungere" vostro fratello dall'altra parte dell'inferriata. Proseguite a nord e a ovest per salvare: uscite a sud e posizionatevi sotto il simublocco. Passate a Luigi e percorrete sud-ovest-nord per raggiungere l'altro simublocco. Saltate simultaneamente per aprire il cancello e, con Mario, andate a sinistra e mettetevi sotto il punto esclamativo. Con Luigi invece andate a sud e poi ovest e fatelo salire sul barile che otterrete colpendo con Mario il blocco rosa. Attivate l'interruttore e uscite entrambi attraverso le rispettive porte a nord, per raggiungere dei simublocchi

Superate la prova e proseguite con Mario lungo le scalinate. Accendete le quattro candele, tornate indietro e posizionatevi sul blocco dorato. Posizionate Luigi sotto il blocco e saltate per dare la spinta a vostro fratello, che dovrà a sua volta saltare sul blocco verde (fate quest'operazione utilizzando Mario come personaggio principale). Continuate con entrambi i personaggi fino a raggiungere dei simublocchi, fate passare Mario attraverso il cancello così aperto e colpite il blocco memorizzando il punto in cui cadrà il barile: posizionatevi Luigi e colpite di nuovo il punto esclamativo.

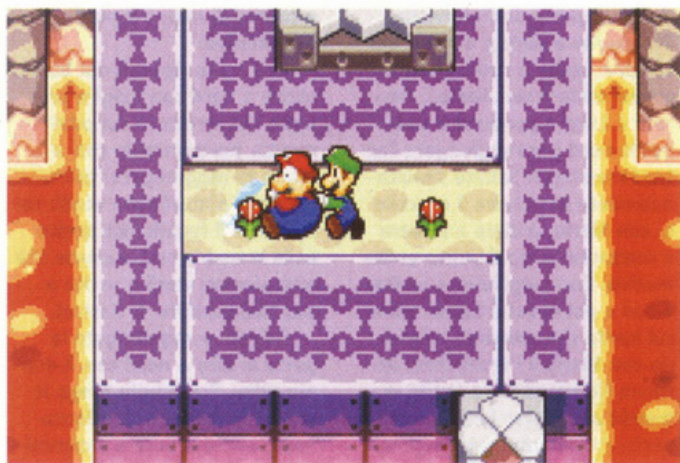
Una volta riparati dal barile, uscite a nord con Luigi e premete l'interruttore sul pavimento, permettendo così a Mario di raggiungervi utilizzando le piattaforme verdi: recuperate il fagiolo sotterrato nella stanza a sud, tornate alle piattaforme verdi e uscite a sud (dal sentiero di destra).

Salvate e raggiungete la porta in alto a nord con il doppio salto. Proseguite lungo le scale e, raggiunta una fontanella, uscite a destra e camminate finché non incontrerete Jojora. Andate a sinistra, raccogliete il fagiolo e spaccate il muro per raccogliere dei bonus. Tornate indietro e prendete la via da cui è scappato Jojora (sud-est), scendete le scale, accendete il focolare, attivate il blocco fratelli e tornate indietro verso il pentolone. Createil vortice da sopra la grata, uscite a nord est e raggiungete le candele: spegnetele riempiendo Mario d'acqua e spruzzandola sul vortice con una martellata di Luigi. Uscite in alto, salite le scale e salvate.

Tornate alla stanza dove avete trovato il barile, attivate il punto esclamativo e, correndo grazie al potere di Mario, passate sul ponte di blocchi dorati. Parlate con Jojora, scegliete un'ospite a caso (non importa quale) e combattete.

In questo scontro l'importante è non colpire la bambola con Jojora presente, altrimenti contrattaccherà e recupererà energia: quindi attaccate sempre Jojora e, quando esce, la sua alleata. Battuto Jojora accendete le due torce e proseguite a destra, fate passare Luigi sotto il cancello, seguite

SETTE FAGIOLI PER DUE FRATELLI

Se volete guadagnare 7 tirifagioli extra, assicuratevi di aver fatto fuori tutti i nemici lungo la strada che porta da qui alie piattaforme verdi e nelle immediate vicinanze del sentiero ovest: infilate Luigi nel barile e raggiungete il pulsante rosso a sud est in modo da far comparire un blocco bonus.

la scena e salvate.

Uscite a nord per aprire il cancello a Mario e, insieme, continuate saltando a nord est. Nel tartaplano, salvate e uscite a est: attivate le varie sfere lungo il percorso per far apparire dei blocchi ricchi di Tirifagioli. Recuperate allo stesso modo il fagiolo stella, colpite la roccia nera e proseguite raccogliendo i bonus: raggiungete il punto esclamativo attivato dall'atterraggio di Luigi e usatelo per aprire un passaggio. Seguite il sentiero entrando nel tubo giallo a nord-ovest, accendete la torcia ed entrate, salvate e liberate Luigi con il fuoco. Affrontate Strutzi e Champo avendo cura di liberarvi innanzitutto di quest'ultimo, dopodiché uscite attraverso il tubo giallo e tornate al Castello. Parlate a Lady Cecia nella sala del trono e recatevi dal drago del villaggio Tiritera (ricordatevi che prima potete fare nuovi acquisti nei negozi)

CASTELLO DI BOWSER

Giunti al castello colpite i blocchi, salvate e andate a nord e poi a est: proseguite saltando sulle piattaforme e prendete la porta a nord-est. Da questo momento in poi dovrete affrontare una serie di boss, ma ricordatevi di conservare almeno due superfunghi per lo scontro finale.

Incontrerete Iggy, che vi girerà intorno per farvi perdere l'equilibrio. Ridotti a due ubriachi, cercate di raggiungerlo evitando i lapilli (i comandi dei personaggi risulteranno sfalsati) e iniziate lo scontro. Sconfiggerlo è abbastanza semplice, dopodiché tornate indietro e imboccate il portone aperto.

Seguite il percorso fino a dei blocchi pedale, attraversate la porta, salvate a destra e proseguite verso nord. Salvate e dirigetevi verso Morton evitando le onde di energia: una volta raggiunto, lo scontro ha inizio. Il metodo è lo stesso del boss precedente, quindi sconfiggetelo, utilizzate il teletrasporto (l'onda azzurra che c'è al posto del nemico) e proseguite per il passaggio appena aperto. Seguite il percorso e utilizzate i vortici per raggiungere l'ennesimo portone, ma prima di entrarvi proseguite sulla destra per acquisire un power up. Incontrate Lemmy, scovate l'originale ed affrontatelo senza troppi problemi. Una volta sconfitto, prendete il teletrasporto e usate l'acqua contro le fiamme: uscite a nord e innaffiate la pianta di sinistra per proseguire (lasciate stare la destra).

Evitate il guscio di Ludwig fino a fargli perdere la pazienza e provate ad andare via: vi attaccherà e comincerà l'ennesimo scontro, non dissimile dai precedenti. Solita procedura. Fate entrare Mario dal buco per attivare un pulsante ed entrate. Fate passare Luigi da sotto il cancello, facendogli raggiungere da sottoterra il primo pulsante sulla sinistra e fatelo uscire tramite il trampolino. Proseguite con Mario, rimpicciolendolo per farlo passare dalle varie fessure, attivare il secondo pulsante e aprire il cancello. Colpite il pulsante in alto a sinistra e entrate con Mario dal passaggio aperto, salite gli scalini e proseguite di salto in salto fino all'estremo angolo a sud est. Cimentatevi nel percorso a "due dimensioni" in modo da aprire l'ennesimo cancello: usate il tubo verde, uscite a sinistra e riunitevi con Luigi.

Proseguite raccogliendo i bonus, salvate e attivate i simublocchi partendo da sinistra: fate salire uno dei fratelli in alto e seguitelo dal basso in modo da colpire a due a due tutti i blocchi finchè non apparirà Roy. Dovrete sconfiggerlo prima che esploda la bomba a tempo, per cui colpitelo con i vostri attacchi più potenti Sbaragliato il boss, utilizzate il barile per raggiungere il livello superiore: tornate giù per dei bonus, altrimenti proseguite a destra. Sbarazzatevi di tutti i nemici e usate l'ennesimo barile per attivare il pulsante rosso e, senza uscire dalla botte, proseguite verso nord: la utilizzerete per accendere con il fuoco le torce.

Superate i cilindri per raggiungere l'uscita a nordest, rompete le rocce e attivate il pulsante per modificare la rotazione: ora potete raggiungere il sentiero di nordovest. Colpite i blocchi, attivate il bottone rosso e ripassate attraverso i cilindri per incontrare Wendy. Fate passare Luigi sotto il cancello e posizionatelo accanto al tubo dove si trova il koopa e portate Mario dalla parte opposta del tubo, armando entrambi i personaggi di martello: dovrete colpire il boss prima con uno e poi con l'altro per dare inizio allo scontro. Anche stavolta dovrete fare i conti con la bomba a tempo, ma la tattica di attacco rimane sempre la stessa. Col teletrasporto raggiungete il cristallo per attivarlo con il tuono e roteate sulla piattaforma che comparirà a destra: entrate attraverso la porta. Qui dovrete attivare il punto esclamativo e raggiungere la parte opposta (spingendo Luigi con la Mano di Fuoco) in 13 secondi.

Rimpicciolite Mario e fatelo passare attraverso il buco, posizionandolo sopra il primo blocco dorato; passate a Luigi per colpire il blocco dal basso e fate saltare Mario verso destra, proseguendo così di blocco in blocco fino a fare reincontrare i fratelli sul ponte che apparirà colpendo il punto esclamativo. Tornate insieme lungo il sentiero precedentemente percorso da Mario, uscite a nord e salvate. Fate passare Luigi sottoterra fino a raggiungere Larry e colpite il boss con le sue stesse palle di fuoco, finchè il cancello non permetterà a Mario di passare per inseguire Larry e sconfiggerlo come i koopa precedenti. Dopo il teletrasporto, proseguite per il sentiero e al bivio andate a ovest: salvate e prendete i bonus prima di battervi con Sogghigno, il primo, vero boss. Evitate gli attacchi che lancerà dall'interno del marchingegno e, quando verrà scaraventato fuori, sarà il momento giusto per colpirlo con gli attacchi fratelli.

Sopraggiunto il principe in vostro aiuto, uscite a nord e salvate Attraversate la grande porta e troverete Bowser-Ghignarda. Sconfiggetela con i vostri attacchi fratelli più potenti: nonostante tutto però, verrete risucchiati dal boss e, nella sua pancia, dovrete scontrarvi con Ghignarda, avendo a disposizione pochissima energia. Prima distruggete mani e braccia, poi potrete colpirla al cuore e eliminarla una volta per tutte!

METROID ZERO MISSION

Anche se il nuovo capitolo della saga di Metroid pone le sue basi sul primo episodio apparso su NES, riserva non poche sorprese e, soprattutto, una massiccia dose di segreti e nuove mosse da saper sfruttare al meglio per raggiungerli. In questa breve guida, non certo esaustiva del mondo di Zero Mission, troverete informazioni sulle basi del gioco, un aiuto per affrontare i boss del gioco e l'elenco completo di tutte le abilità e gli oggetti che potrete utilizzare.

ENERGIA

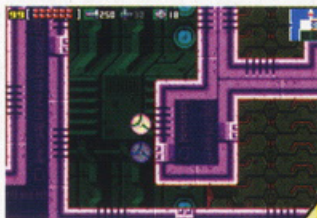
All'inizio del gioco avrete a disposizione solo 99 punti vita (visibili in alto a sinistra sullo schermo). Ogni qualvolta raccoglierete un Serbatoio Energia (12 in totale), riceverete un incremento di 100 unità. Il massimo che potrete raggiungere sarà quindi 1299 se riuscirete a trovare tutti i serbatoi. Ogni qualvolta un nemico vi colpirà, la vostra energia scenderà di conseguenza. Esisteranno due modi per ripristinarla: raccogliere le sfere viola lasciate dai nemici o trovare una statua dei Chozo (nella vostra nave potrete salvare e ricaricarvi allo stesso tempo).

MUNIZIONI

Missili, Super Missili e Gigabombe non saranno infiniti, ma potranno essere utilizzati in quantità limitata. Comincerete con un totale molto ridotto per ognuno, ma trovando le rispettive espansioni potrete accrescerne il numero. Potrete raggiungere un massimo di 250 missili (cinquanta espansioni), 30 Super Missili (quindici espansioni) e 18 Gigabombe (nove espansioni). Tali munizioni possono essere ricaricate eliminando i nemici o trovando le stazioni di ricarica.

SALTO BOMBA

Non troverete la descrizione di questa abilità da nessuna parte, ma la guadagnerete non appena troverete le bombe. Restando in forma di morfosfera sopra una di esse dopo averla depositata, alla sua esplosione Samus effettuerà un piccolo salto. Con sufficiente tempismo è possibile effettuare un salto doppio o addirittura triplo, per raggiungere alcune aree segrete, sebbene siano richiesti allenamento e pazienza. Guadagnando il Saltosfera quest'abilità diventerà piuttosto inutile.

SALTO MORFOSFERA

Una volta che guadagnerete l'abilità di saltare più in alto, otterrete allo stesso tempo anche la capacità di effettuare un salto con la morfosfera. La distanza coperta da questo salto sarà maggiore di quella effettuata con un doppio salto bomba, rendendolo per questo estremamente utile.

PORTE

Esistono cinque differenti tipi di porte nel gioco. Le PORTE BLU sono le più comuni e potranno essere aperte con un semplice colpo di un qualsiasi raggio. Le PORTE ROSSE saranno più rare e potranno essere aperto solo utilizzando i missili. Le PORTE VERDI potranno essere aperte solo ed esclusivamente dai Super Missili e, per questo le incontrerete solo verso la fine del gioco in quantità molto ridotta. Le PORTE GIALLE saranno estremamente rare dal momento che potranno essere aperte tramite le Gigabombe ed essendo quindi soggette alla loro scarsa disponibilità. Infine, le PORTE BIANCHE potranno essere aperte normalmente come quelle blu, ma solo dopo aver eliminato tutti i nemici presenti nella stanza in cui si trovano (lampeggeranno per indicarne l'attivazione).

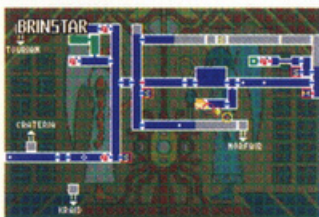
CARICA DI VELOCITA'

Ecco un'altra abilità che non viene spiegata approfonditamente nel manuale, pur essendo necessaria per terminare il gioco al 100%. Una voltà che avrete ottenuto l'Accelerazione, e dopo averla attivata, premete giù sul pad durante la corsa. Manterrete così il potere di accelerazione per qualche secondo, potendo però muovervi liberamente.

Durante questo breve periodo di tempo, premendo Salto e una direzione, effettuerete una carica in grado di spaccare i blocchi che richiedono l'accelerazione. In certi punti del gioco è possibile ripetere la sequenza più volte per accedere ai blocchi più distanti dalla zona di accelerazione, avendo cura di effettuare una carica orizzontale in modo da terminarla su un piano inclinato (tornerete a correre normalmente, potendo quindi ripetere la sequenza). Le cariche possono essere attivate anche in forma di morfosfera.

SALTO SUL MURO

Lo avrete a disposizione sin dall'inizio, ma il gioco non ne fa assolutamente menzione. Non è necessario per finire il gioco, ma potrete raggiungere serbatoi che vi sarebbero altrimenti preclusi in mancanza di altre abilità (calcolate però che raggiungerli sarà comunque parecchio difficile). Per effettuare questa manovra saltate verso il muro e al momento del contatto premete nuovamente A mettendo il pad nella direzione opposta. Se due muri saranno sufficientemente vicini potrete effettivamente scalarli continuando a effettuare questa manovra.

COME FUNZIONA LA MAPPA

A differenza dell'originale Metroid, vi troverete a utilizzare la mappa molto di più di quello che vi aspettereste, vista la sua utilità per capire quali stanze e serbatoi vi mancano in una particolare area. La prima volta che entrerete in nuovo livello, saranno visibili solo le stanze che avrete visitato. Tuttavia, ogni area prevede una Stanza della Mappa che vi rivelerà la planimetria della zona, fatta eccezione per le stanze segrete. Le STANZE BLU saranno quelle che avrete già visitato, le VERDI sono quelle segrete trovate (spesso vi condurranno ad aree completamente nuove, quindi esploratele con cura). Le STANZE ROSSE non potranno essere attreversate senza la Termotuta (perderete gradualmente energia se ci proverete). Le STANZE GRIGE rappresentano le zone non ancora esplorate dopo che avrete scaricato la mappa del livello. Infine, la presenza di un cerchio in una stanza indica la presenza di un serbatoio, restringendo le vostre aree di ricerca. Ricordatevi che per ogni zona è segnato un elenco di tutti i serbatoi in essa presenti, con l'indicazione di quelli da voi trovati.

LE STATUE DEI CHOZO

I Chozo sono la razza che ha allevato Samus e le loro statue giocheranno un ruolo fondamentale nel gioco. Ne esistono di due tipi: alcune con la mano scintillante, altre con una sorta di uovo. Le prime vi daranno indicazioni generiche su dove dovrete andare per procedere nel gioco, le seconde, invece, conterranno potenziamenti e nuove abilità, che potrete ottenere semplicemente sparando all'uovo che stringono in mano. Le Statue dei Chozo, inoltre, vi ricaricheranno di energia e munizioni.

GUIDA AI BOSS

VERME DI TERRA

Difficoltà: Molto Facile
Necessari: Missili

Il primo boss che incontrerete sarà una vera passeggiata, se non lo sconfiggerete in breve tempo, tuttavia, scapperà per poi ricomparire pù avanti nel gioco. In entrambi i casi lo schema dei suoi attacchi sarà invariato. Evitate il suo corpo e rimanete al centro tra i due punti dove ha scavato, apparirà sopra di voi e aprirà il suo occhio. Sparate velocemente un missile a questo bersaglio, quindi attendete la sua carica ed evitatelo (non cercate di mettere a segno due colpi, non farete in tempo). Tre missili saranno sufficienti per eliminarlo.

VERME DI TERRA 2

Difficoltà: Facile
Necessari: Missili

All'inizio della battaglia, vi troverete alla sua sinistra. Il verme si ritirerà nell'acido lasciando visibile solo la sua testa. Non mi muovete, ma attendete che la testa del boss cominci a "tremare" segnalando la sua imminente carica. A questo punto aggrappatevi alla rotaia e spostatevi sulla piattaforma di destra. Il verme caricherà contro la vostra precedente posizione, rimanendo incastratao con la testa. Date fondo ai missili per danneggiarlo finché non si ritirirerà nuovamente nell'acido. Ripetete la procedura spostandovi tra le piattaforme, prestando attenzione al cambio di colore del Boss, che accelererà i ritmi costringendovi a muovervi più velocemente.

KRAID

Difficoltà: Media
Necessari: Missili

Inizialmente, Kraid comincerà con il tirarvi degli oggetti acuminati che, se distrutti, lasceranno missili ed energia. Per danneggiarlo dovrete necessariamente sparare un missile alla sua faccia in modo da costringerlo ad aprire la bocca. Sarà qui che dovrete concentrare i vostri missili (dovreste riuscire a lanciarne

due prima che la richiuda), sparandoli in salto. Fate attenzione che Kraid non interromperà il lancio di oggetti acuminati anche se lo state colpendo. Dopo avergli inflitto abbastanza danni, Kraig comincerà a distruggere la piattaforma dove vi trovate, costringendovi alla base dell'arena, dove non potrete colpirlo. Tuttavia, le stesse punte che usciranno dalla sua pancia potranno essere utilizzate come piattaforme temporanee per arrivare di nuovo alla sua testa e continuare l'opera. Fate attenzione in questa fase alle sue artigliate che avranno lo scopo di buttarvi giù dall'ultimo brandello di piattaforma rimasto. Quando diventerà rosso mancherà poco alla fine, insistete nell'attacco fino alla sua morte ricordandovi che, se finite i missili, potrete ricaricarvi distruggendo gli oggetti che vi lancia.

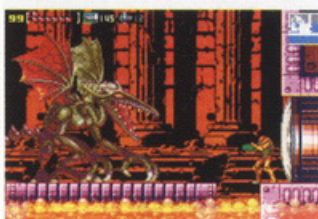
BOZZOLO GIGANTE

Difficoltà: Media
Necessari: Missili, Raggio Gelo, Super Salto

Questo bozzolo è appeso al soffitto e vi sparerà delle sfere di energia molto semplici da evitare (è il suo unico attacco). Noterete un nemico corazzato che vola intorno a lui con una traiettoria fissa a forma di otto, dovrete congelarlo in prossimità del muro (destra o sinistra) e utilizzarlo come piattaforma. Da sopra di esso dovrete quindi sparare più missili possibili per recidere le liane che bloccano il bozzolo (tre missili per liana). Questa operazione andrà effettuata da entrambi i lati del boss. Una volta recise tutte le liane (otto in totale), il bozzolo cadrà aprendo un buco nel pavimento e permettendovi di continuare.

VESPA GIGANTE

Difficoltà: Media
Necessari: Missili, Morfosfera

Il punto debole della vespa è il suo pungiglione. Quando, all'inizio della battaglia, scenderà su di voi, trasformatevi subito in sfera in modo che passi sopra di voi, superandovi. Inseguitela subito sparando missili al suo pungiglione, senza però finire davanti a essa (vi sparerebbe dal pungiglione per un discreto numero di danni). Una volta raggiunto il muro di destra, la vespa tornerà indietro per ripetere l'attacco. Tornate quindi in forma di sfera e risalite anche voi verso sinistra e ripetete l'inseguimento come la prima volta. Dopo tre o quattro scariche di missili riuscirete ad avere ragione dela Vespa.

RIDLEY

Difficoltà: Media
Necessari: Missili

Per affrontare Ridley avrete bisogno di una notevole quantità di missili, quindi lanciatevi nello scontro solo se avrete fatto un po' di seria esplorazione dei livelli affrontati. Quando Ridley arriverà nell'arena, romperà il ponte di fronte di voi, per poi passare a sparare una massiccia dose di palle di fuoco contro di voi (potrete distruggerle utilizzando il vostro raggio). Quando Ridley riprenderà a volare, saltate sulla parte centrale del ponte e cominciate a sparare missili come pazzi. Continuerà ad attaccare con le sue palle di fuoco, ma se restate sotto di lui non dovreste avere troppi problemi. Fate tuttavia attenzione alla sua mania di catturarvi con la coda, che è in grado di infliggere pesanti danni, ma se siete sufficientemente alti di salute, lasciateglielo fare in modo daavere un momento "priviligiato" per sparagli una grande quantità di missili. Ridley diventerà prima giallo, quindi rosso per segnalare l'avvicinarsi della sua sconfitta.

MOTHER BRAIN

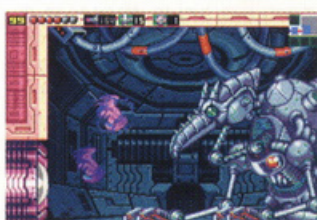
Difficoltà: Molto Difficile
Necessari: Missili, Super Missili

Mentre Mother Brain per se stessa è piuttosto facile, il fatto che vi troviate su due piattaforme microscopiche a cavallo di un mare di acido con colpi che arrivano da tutte le parti contribuisce a rendere lo scontro particolarmente impegnativo. La prima parte dello scontro consisterà nel rompere il vetro che contiene Mother Brain: se non avete molti Super Missili cercate di utilizzare solo quelli normali, distruggendo i colpi che nel frattempo vi arriveranno saltando da una piattaforma all'altra. Una volta rotto il vetro, l'occhio di Mother Brain si aprirà, pronto a ricevere uno dei vostri Super Missili (dovrete essere abbassati per colpirlo), non tentate di sparare un secondo, non fareste in tempo. Saltate quindi da una piattaforma all'altra per eliminare il fuoco nemico (grazie all'attacco rotante) ed evitare il raggio in risposta di Mother Brain, ripetendo il fuoco del singolo super missile a occhio aperto. Se nel tentativo di sparare cadrete nell'acido, non tentate di colpire l'occhio saltando, in quanto quest'ultimo si chiuderà automaticamente. Se terminerete i Super Missili prima della morte di Mother Brain, passate a usare quelli normali, cercando però di sprarne due o tre per volta.

CLONE DI SAMUS

Difficoltà: Media
Necessari: Pistola di Emergenza

Questo boss non è particolarmente impegnativo una volta capito come affrontarlo: il vostro scopo sarà quello di colpire la sfera solo quando non rifletterà la vostra immagine, altrimenti verrete danneggiati voi. Dopo il primo colpo la sfera attiverà uno dei quattro cerchi neri nella stanza, cominciando a muoversi. Dovrete seguirla evitando di farvi toccare e di venire colpiti dai fulmini, sparando alla sfera sempre solo quando non replicherà l'immagine; basteranno altri tre colpi per avere ragione di questo suggestivo boss.

META-RIDLEY

Difficoltà: Media
Necessari: Missili, Super Missili

Arrivati alla stanza finale, non lasciatevi ingannare dallo spazio vuoto, in quanto Meta Ridley apparirà poco dopo. Abbiamo catalogato questo boss come "Media Difficoltà" per la sua poca energia, ma i suoi quattro attacchi possono essere abbastanza noiosi. Meta Ridley utilizzerà un colpo di artiglio, da evitare con un semplice salto e un laser verde che, a caso, sparerà in alto, al centro o in basso (ma che non sarà molto dannoso). Potrà inoltre sparare una serie di palle di fuoco che potrete evitare con un salto e tre missili a ricerca, molto lenti, facilmente eliminabili con l'attacco rotante. Per infliggere danni a Meta Ridley dovrete colpirne il cerchio rosso con i super mis-

sili (anche i normali vanno bene, ma impiegherete più tempo). Dopo ogni colpo il Boss utilizzerà la testa per proteggere il suo punto debole, attendete che la scosti per continuare la sua esecuzione fino a che non lo avrete distrutto.

UPGRADE

Morfosfera: ottenibile subito all'inizio del gioco. Premet velocemente giù due volte per trasformarvi in sfera e poter passare nei condotti più stretti.
Raggio a distanza: versione più potente del raggio di partenza, possiede inoltre una maggiore gittata.
Missili: da equipaggiare con R e sparare con B. I Missili aprono le porte rosse e possono eliminare i nemici più velocemente. Necessari per i boss, ne avrete una quantità limitata.
Raggio Ricarica: Tenete premuto B per caricare una versione più potente del raggio base. Mantenete la carica e saltate per un "attacco ricarica" in grado di distruggere i nemici in volo.
Bombe: vi consente di lasciare bombe in forma di morfosfera premendo B. Fino a quattro bombe possono essere innescate contemporaneamente.
Oggetto Sconosciuto (1): vi consente di distruggere I blocchi nell'area dove lo avete trovato.
Presa sicura: ottenuto quest'oggetto, potrete appendervi ai bordi, necessario per raggiungere aree precedentemente inarrivabili.
Raggio Gelo: Aggiunge l'effetto congelante al vostro raggio, utilizzatelo per congelare I nemici e utilizzarli come piattaforme.
Oggetto Sconosciuto (2): consente di distruggere I blocchi nell'area dove lo avete trovato.
Accelerazione: Correte per un lungo tratto in piano senza ostacoli e otterrete all'improvviso un aumento di velocità. È necessario per distruggere particolari blocchi che ostruiscono spesso aree segrete.
Super Salto: potrete saltare due volte la stessa altezza del normale con questo potenziamenteo. Inoltre, vi consentirà di saltare anche con la morfosfera, rendendo inutile il salto bomba.
Raggio Onda: questo raggio è in grado di passare attraverso gli oggetti solidi, ma non attraverso I nemici. È più potente del normale e mantiene le proprietà congelanti del raggio gelo (lo troverete dopo).
Termotuta: questa tuta diminuisce il danno subito dai nemici e vi consente di sopravvivere nella lava (se non troppo profonda) e di non perdere energia nelle stanze surriscaldate.
Oggetto Sconosciuto (3): consente di distruggere I blocchi nell'area dove lo avete trovato.
Super Missili: versione potenziata dei missili. Sceglieteli con Select, da equipaggiare con R e sparare con B. I Super Missili aprono le porte verdi e sono molto utili con i boss dove il tempo di esposizione del loro punto debole è limitato. Ne avrete una quantità limitata.
Attacco Rotante: consente di distruggere alcuni blocchi e di eliminare quasi qualsiasi nemico comune effettuando un semplice salto orizzontale.
Raggio Plasma: lo troverete come "oggetto sconosciuto (1)". È il raggio più potente mantenendo tutte le caratteristiche degli altri ma essendo in grado di attraversare anche i nemici.
Tuta Gravità: lo troverete come "oggetto sconosciuto (2)". È la tuta più potente in grado di rendervi resistenti a qualunque sostanza dannosa, nonché di farvi muovere liberamente nei fluidi.
Astrosalto: lo troverete come "oggetto sconosciuto (3)". L'astrosalto vi consente di saltare all'infinito mentre siete in volo. Premete A a ritmo per utilizzarlo.
Gigabombe: versine incredibilmente potenziata delle bombe. Come morfosfera, premete R e B per rilasciarle. Sono in grado di aprire le porte gialle, distruggere alcuni blocchi ed eliminare tutti i nemici normali presenti sullo schermo. Ne avrete un quantitativo estremamente limitato.

OGGETTI

Sfera di Energia (piccola): lasciata dai nemici, questa piccola sfera viola ripristina 5 punti di salute.
Sfera di Energia (grande): lasciata dai nemici, questa sfera viola ripristina 20 punti di salute.
Missili: lasciati dai nemici, questi bonus ripristinano due missili fino al totale massimo consentito.
Super Missili: lasciati dai nemici, questi bonus ripristinano due super missili fino al totale massimo consentito.
Gigabombe: lasciati dai nemici, questi bonus ripristinano due gigabombe fino al totale massimo consentito.
Serbatoio Energia: serbatoi rari, dodici in totale, che troverete in giro per Zebes. Aggiungono 100 punti energia al totale massimo in vostro possesso (50 in modalità difficile).
Espansione Missili: espansioni abbastanza comuni, cinquanta in totale, che troverete in giro per Zebes. Aggiungono cinque missili al totale massimo in vostro possesso (due in modalità difficile).
Espansione Super Missili: espansioni piuttosto rare, quindici in totale, che troverete in giro per Zebes. Aggiungono due super missili al totale massimo in vostro possesso (uno in modalità difficile).
Espansione Gigabomba: espansioni molto rare, nove in totale, che troverete in giro per Zebes. Aggiungono due gigabombe al totale massimo in vostro possesso (una in modalità difficile).

FINALI

Metroid Zero Mission valuterà molto attentamente come finirete il gioco, secondo un preciso sistema di valutazione. A seconda del livello ottenuto avrete accesso a una diversa immagine di Samus, che sarà poi visibile dal menu extra del gioco.

Pessimo: sconfiggete Meta Ridley in più di quattro ore a qualsiasi livello di difficoltà o finite il gioco a livello facile.
Scarso: sconfiggete Meta Ridley impiegandoci tra le due e le quattro ore a livello normale o difficile.
Normale: sconfiggete Meta Ridley scoprendo più del 15% del gioco a livello normale.
Buono: sconfiggete Meta Ridley scoprendo più del 15% del gioco a livello difficile.
Molto Buono: sconfiggete Meta Ridley con il gioco al 100% in più di due ore a livello normale o difficile.
Ottimo: sconfiggete Meta Ridley in meno di due ore a livello normale o difficile.
Veramente Ottimo: sconfiggete Meta Ridley con il gioco al 100% in meno di due ore a livello normale.
Eccellente: sconfiggete Meta Ridley con il gioco al 100% in meno di due ore a livello difficile.

"**Perché** sa essere anche diverso"